THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE

1989年8月18日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第4巻第16号通巻77号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

ファミコン必勝本

HIPPON!

Vol.16
1989.8.18
260 税込 YEN

ファミスタ'89開幕版

MOTHER
完全必勝ガイド

コズミックウォーズ

武田信玄2／燃える！お兄さん
ファミコンレーサーミニ四駆ジャパンカップ
名門！第3野球部／メルヴィルの炎

●好評連載中
PCエンジンクラブ
セガメガドライブクラブ
ゲームボーイクラブ
ウィザードリィ友の会

特集●夏休みおすすめビデオガイド
豪華7日間ビデオの旅



●最新情報
ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち

ツインビー3 ポコポコ大魔王 体験フェア 開催中！

© KONAMI 1989 TM

いま話題の「ツインビー3」を、ひと足はやく楽しむチャンス。下記のお店で「ツインビー」が、キミを待っている。

（期間：8月31日まで）

■開催店舗

北海道地区
〈根 室 市〉古今堂 多田商店
〈滝 川 市〉藤丸
〈美 唄 市〉チャム
〈釧 路 市〉十条サービスセンター(玩具売場)
〈江 別 市〉ポプラ館 江別店
〈千 歳 市〉ポプラ館 千歳新富店
〈岩見沢市〉ポプラ館 岩見沢日の出店
〈札 幌 市〉ヨークマツザカヤ
茶谷碁盤店
ポプラ館 手稲前田店
木馬館 清田店
木馬館 札幌地下街店
木馬館 麻生店
トイスターサンピアザ店
生協大谷地店
〈小 樽 市〉ホビー光
長崎屋 小樽店
〈苫小牧市〉木馬館 苫小牧店
〈函 館 市〉木馬館 函館店

東北地区
青森県
〈青 森 市〉中三百貨店
イトーヨーカ堂 弘前店
秋田県
〈北秋田郡〉木村商店
〈秋 田 市〉長崎屋 秋田店
㈲鯉川 長崎屋支店
秋田トイプラザ
〈仙 北 郡〉おもちゃのひつじや
〈本 荘 市〉㈱ファミリーデパート 本荘店
〈湯 沢 市〉湯沢サンエー
岩手県
〈盛 岡 市〉㈱川徳
おもちゃの仁科 みたけ店
〈水 沢 市〉おもちゃのアンデルセン
宮城県
〈石 巻 市〉チャイルドショップ カシワヤ
〈仙 台 市〉エンドーチェーン 仙台駅前店
藤崎デパート
サニーランド ダイエー泉店内
〈仙 台 市〉ダイエー 仙台店
ダイエー 泉店
〈古 川 市〉夢の王国 さくら
山形県
〈山 形 市〉チャイルドよしのや
大沼デパート
おもちゃのタミー
〈酒 田 市〉ナカムラ
〈米 沢 市〉㈱大沼 米沢店
〈寒河江市〉㈱トイランドチェリーモール店
福島県
〈福 島 市〉中合百貨店
ざらんど
〈会津若松市〉長崎屋 会津若松店
〈郡 山 市〉トイスかんの
ピノキオ
〈いわき市〉大越おもちゃ店
いづみや

関東地区
茨城県
〈石 岡 市〉㈱かしわや 石岡店
〈日 立 市〉かざみ玩具店
〈結 城 市〉ヤナギヤ
〈土 浦 市〉長崎屋 荒川沖店
〈勝 田 市〉長崎屋 勝田店
〈つくば市〉西武百貨店 筑波店
栃木県
〈佐 野 市〉カインズホーム 佐野店
〈宇都宮市〉長崎屋 宇都宮店
やまねや 宇都宮店
〈矢 板 市〉きんたろう玩具店
群馬県
〈沼 田 市〉いせや 沼田店
〈桐 生 市〉いせや トップオン桐生店
長崎屋 桐生店
埼玉県
〈春日部市〉春日部ロビンソン百貨店
〈川 口 市〉アンドウトーイ
〈本 庄 市〉カインズホーム 本庄店
〈桶 川 市〉おぢいさんの店
〈大 宮 市〉ダイエー 大宮店
〈所 沢 市〉サクラトイス 所沢ダイエー店
ダイエー 所沢店
〈越 谷 市〉サクラトイス 南越谷店
ダイエー 南越谷店
千葉県
〈館 山 市〉松田屋
〈松 戸 市〉やまねや 新松戸店
ベビーセンターまじま
〈船 橋 市〉㈱西武百貨店 船橋店
西友 津田沼店 4FESP
〈津田沼店〉津田沼 パルコ&レッツESP219
〈市 川 市〉おもちゃランド 本八幡店
長崎屋 本八幡店
〈我孫子市〉トオヤマ
〈八千代市〉長崎屋 八千代台店
〈千 葉 市〉リトルメート
〈鴨 川 市〉おもちゃのあづまや
〈市 原 市〉サクラトイス 市原店
東京都
〈江 東 区〉アカクラ
〈練 馬 区〉忠実屋 フランツ店
西友 OZ店
〈豊 島 区〉東武百貨店 池袋店
〈品 川 区〉ささや
〈中 央 区〉㈱東急百貨店 日本橋店
〈大 田 区〉キッズボックスACT1 蒲田店
〈目 黒 区〉ダイエー 碑文谷店
〈千代田区〉㈱ヤマギワ ホビーショップ
〈昭 島 市〉イトーヨーカ堂 エスパ昭島店
〈保 谷 市〉西友 ひばりヶ丘店
神奈川県
〈厚 木 市〉さくらトイス 本厚木店
高原屋玩具店
〈川 崎 市〉川崎西武百貨店
ポニーランド
イトーヨーカ堂 武蔵小杉店
〈横 浜 市〉忠実屋 三ツ境店
横浜高島屋
長崎屋 上大岡店
〈平 塚 市〉長崎屋 平塚店

信越地区
長野県
〈松 本 市〉イトーヨーカ堂 松本店
〈上 田 市〉MORIJI 2
㈱森治
〈小 諸 市〉㈾丸増屋商店
〈大 町 市〉おもちゃのにしな
〈南安曇郡〉重野玩具店
新潟県
〈新 潟 市〉ダイエー 新潟店
〈長 岡 市〉ダイエー 長岡店

北陸地区
富山県
〈富 山 市〉バンビ 豊田店
〈高 岡 市〉高田卸方屋(玩具部)
石川県
〈金 沢 市〉キノミ サンテラス店
金沢名鉄丸越(玩具売場)
〈小 松 市〉北清商店
〈石 川 郡〉ジャスコ野々市店(玩具売場)
福井県
〈福 井 市〉平和堂ベル店(玩具売場)

東海地区
岐阜県
〈岐 阜 市〉おもちゃのマーチ
トムトム 長良店
ジャスコ岐阜店(玩具売場)
〈大 垣 市〉フジサンパーク21号
〈関 市〉やながわ 関店
〈美濃加茂市〉㈱エリザ 森山店
〈恵 那 市〉タグチ玩具店
静岡県
〈伊 東 市〉十銭や
〈藤 枝 市〉イッポードー 藤枝店
〈富士宮市〉おとぎや玩具店
〈浜 松 市〉アピタ初生
キングスランド
㈱イイダトーイ 商品センター
〈浜 名 郡〉おとぎや
〈磐 田 郡〉㈱イイダトーイ 豊田町店
愛知県
〈豊 橋 市〉ヒット
〈豊 川 市〉ピッコロ
〈名古屋市〉メイトピア
おもちゃのレオ 浄心店
おもちゃのレオ 中切店
ホビーショップ つぼい
ホビーショップ 一休さん
㈱カンコーバ
おもちゃのアリス
ポニーランド 中村店
おもちゃのレオ 一色大橋店
リンダ
ポニーランド 瑞穂店
ミズホレオ
おもちゃの宝島 尾頭橋店
おもちゃの宝島 昭和橋店
メルヘン みどり店
おもちゃのメルヘン
オモチャノ街 ブレーメン
おもちゃのベル
㈱清水屋 藤ヶ丘店
名鉄神宮前店(玩具売場)
名鉄百貨店(玩具売場)
〈安 城 市〉トイアンドベビーナガイ
〈犬 山 市〉トイショップ 夢ランド
〈春日井市〉やながわ 春日井店
HOBEY & TOY'S 802
オモチャハウス802 春日井店
アーバンキッズ やながわ味美店
〈津 島 市〉おもちゃのマーチ 津島店
ヨシヅヤ オモチャノミッキーランド津島店
〈刈 谷 市〉トイズセンター おとわや
おとわや かりがね店
おもちゃの街 ピーター
〈小 牧 市〉とらや模型店
おもちゃハウス802
㈱てんとうむし 桜井店
㈱てんとうむし
〈常 滑 市〉おもちゃのポッポ
〈豊 明 市〉㈲ドリームランド 本店
㈲ドリームランド 豊明店
〈豊 川 市〉㈲サニーランド
㈲ピッコロ
ナガイ 国府店
〈豊 橋 市〉サニーランド 牟呂店
㈱マツシタエンゼル
サニーランド マルヨ店
〈西 尾 市〉おもちゃのなかがわ ミカ店
おもちゃのなかがわ 寄住店
〈尾 西 市〉セイキ 尾西店
〈碧 南 市〉㈱フタバヤ 碧南店
㈱フタバヤ 新川店
〈瀬 戸 市〉おもちゃのマツナカ 瀬港店
赤ちゃんデパート マツナカ
〈知 立 市〉よねや 知立店
〈江 南 市〉㈱デンマーク 江南店
〈半 田 市〉おもちゃのキャット 半田店
〈愛 知 郡〉名鉄ストアー東郷店(メイコー玩具売場)
〈渥 美 郡〉オモチャノ店 メルヘン
〈海 部 郡〉ヨシヅヤ 蟹江店
〈知 多 郡〉ナガイ 東浦店
〈西春日井店〉㈱ニワフジ
ヨシヅヤ 師勝店
〈幡 豆 郡〉㈱たいよう
三重県
〈津 市〉ウシバ 丸の内店
〈伊 勢 市〉ダイコクヤ 国道店
〈尾 鷲 市〉かしょう玩具店
〈鈴 鹿 市〉おもちゃのウシバ
〈名 張 市〉赤ちゃんデパート フジヤ
〈上 野 市〉赤ちゃんの店 中村
〈亀 山 市〉仲屋玩具店
〈桑 名 市〉くるみや サンシティ店

近畿地区
滋賀県
〈彦 根 市〉㈱平和堂AP彦根店(玩具売場)
〈近江八幡店〉㈱平和堂近江八幡店(玩具売場)
京都府
〈京 都 市〉だるまや
ペリカンランド 山科店
高島屋京都店(玩具売場)
大丸京都店
〈京 都 市〉タカラトーイ
ミッキー玩具百貨
はしもとや
オモチャノデパート 赤いふうせん
〈宇 治 市〉キディランド 大久保店
〈綴 喜 郡〉おもちゃのエイト 田辺店
大阪府
〈大 阪 市〉㈱くるみや
なかよし 虹の街店
㈱松坂屋大阪店(玩具売場)
㈱阪急百貨店(玩具売場)
㈱近鉄百貨店上本町店(玩具売場)
キディランド 梅田店
サニーランド 野田店
なかよし ナンナン店
そごう大阪店(玩具売場)
ニシダヤ 京橋店
ナガヨシ堂
高島屋大阪店(玩具売場)
〈池 田 市〉ビリークラブ
〈柏 原 市〉㈱ライフストア国分店(玩具売場)
〈門 真 市〉㈱ニシダヤ 古川橋駅前店
〈岸和田市〉ペリカン 岸和田店
〈堺 市〉㈱ニシダヤ 鳳店
キディランド 堺店
高島屋泉北店(玩具売場)
〈四条畷市〉おもちゃのツルヤ
〈吹 田 市〉みのるちゃん
〈豊 中 市〉ゾーン21
〈寝屋川市〉㈱ニシダヤ 寝屋川店
おもちゃの国 ミナミ
〈東大阪市〉ニチイ布施店(玩具売場)
〈枚 方 市〉キディランド 枚方店
マミーの店
〈藤井寺市〉㈱ニシダヤ 藤井寺店
〈八 尾 市〉吉岡玩具店
〈松 原 市〉㈱ペリカン 松原店
〈高 槻 市〉西武百貨店 高槻店
兵庫県
〈神 戸 市〉神戸キタオ
㈲カメヤ ニュー須磨店
大丸神戸店 玩具売場
ダイエー 三宮パレックス
星電パーツさんプラザ
〈明 石 市〉おもちゃのサンコー
ドライブイン長沢
〈尼 崎 市〉㈱ニシダヤ 尼崎中央店
ペリカン 塚口店
ブロック
〈伊 丹 市〉ペリカン 昆陽店
〈加古川市〉かしま 東加古川店
〈西 宮 市〉㈱ニシダヤ 西宮店
ニチイ西宮店(玩具売場)
〈西 脇 市〉テンプル
〈三 田 市〉ニチイ三田店(玩具売場)
〈氷 上 郡〉ジョイランド
〈三 原 郡〉竹虎堂 三原店
奈良県
〈大和郡山市〉上新㈱郡山店 キッズランド
〈奈 良 市〉ペリカン 西大寺店

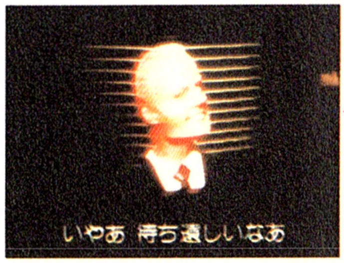
中国地区
島根県
〈出 雲 市〉たけなが玩具店 医大通店
〈松 江 市〉たけなが 松江店
岡山県
〈津 山 市〉おもちゃのコスモ
〈岡 山 市〉こどもや 本店
トイプラザ いろは堂
〈総 社 市〉こどもや リブ総社店
広島県
〈呉 市〉みどり屋玩具
山口県
〈美 祢 市〉キョーエイ
〈宇 部 市〉トミーランド
エスコランド
〈下 関 市〉アサヒトーイ・シーモール店

四国地区
徳島県
〈徳 島 市〉徳島そごう(玩具売場)
香川県
〈高 松 市〉ことぶきや
愛媛県
〈松 山 市〉ふぁんたじや
いよてつそごう(玩具売場)
〈今 治 市〉大道屋
高知県
〈高 知 市〉おもちゃのプルプル
おもちゃと人形の和田辰商店

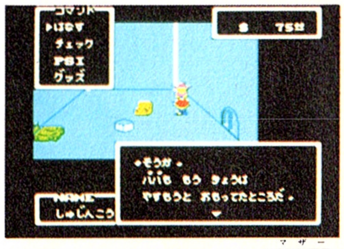
九州地区
福岡県
〈福 岡 市〉寿屋エレデ博多
ダイエー 原店
エンゼル・ユーテクプラザ店
〈飯 塚 市〉ジャスコ飯塚店
〈久留米市〉ぴーこっく 久留米本店
〈北九州市〉黒崎そごう
バンビ・アピロス店
〈田 川 市〉エンゼル 田川店
〈筑 紫 郡〉エンゼル 那珂川店
佐賀県
〈佐 賀 市〉桃太郎 本店
桃太郎 北部店
長崎県
〈長 崎 市〉玉屋
〈佐世保市〉ジャスコ 佐世保店
タケヤ玩具店
〈大 村 市〉松屋玩具店
〈島 原 市〉前中玩具店
熊本県
〈熊 本 市〉ポレエル
ダイエー 城屋店
大分県
〈大 分 市〉トキハ百貨店
〈別 府 市〉なにわ堂
〈日 田 市〉石松人形店
〈佐 伯 市〉ユキ玩具店
宮崎県
〈宮 崎 市〉橘百貨店
鹿児島県
〈鹿児島市〉エンゼル 鹿児島店
〈川 内 市〉㈱がらっぱ堂
〈鹿 屋 市〉松元玩具店

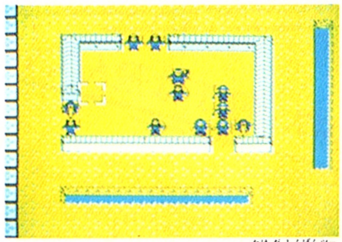
FESPIC KOBE '89

Vol.16/8月18日号



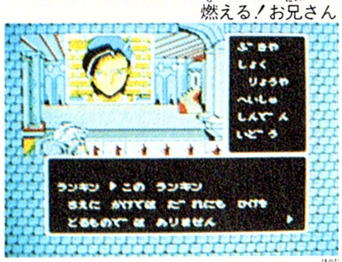
マックスヘッドルーム

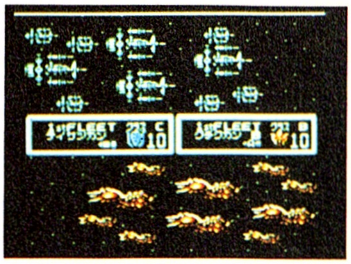

MOTER


武田信玄2

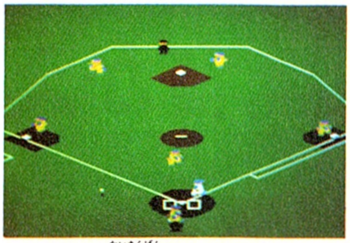

レーサーミニ四駆


燃える！お兄さん


メルヴィルの炎



コズミックウォーズ



ファミスタ'89開幕版

ゲーム別さくいん

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

暑い！夏なんだから、あたりまえ。でも冷房のせいで風邪ひいたりする人も多かったりする。ぜーたくなんだよな。さて、ゲームでもやるかっと。



今回の注目ソフト

▲コナミの本格シミュレーション、コズミック・ウォーズがいよいよ発売！初心者からマニアまで楽しめるって。

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.15のアンケート・ハガキより――

TOP 30

ゲーム業界で大きな関心を集めていた、ナムコと任天堂の契約問題も、ナムコからの契約更改発表で、ともかくひと安心。(これからもファミコン・ソフトをだしてゆくってこと)ナムコの名前がないとやっぱり淋しいですから。詳しくはニュースのコーナーを読んでください。このところ、やや元気のないゲーム業界ですが今後の展開はいかに!?

順位	前回	ソフト名	メーカー	得点
1	1	ドラゴンクエストIV	エニックス	576
2	2	MOTHER	任天堂	336
3	4	ファミスタ'89開幕版	ナムコ	125
4	16	ケルナグール	ナムコ	110
5	6	コズミックウォーズ	コナミ	74
6	3	究極ハリキリスタジアム 平成元年版	タイトー	68
7	10	ウィロー	カプコン	62
8	5	SDガンダム2	新正工業・バンダイ	55
9	9	天地を喰らう	カプコン	46
10	20	テトリス	BPS	45

MOTHERよ、あなたはつよかった。ケルナグールも上昇！

このアンケートの集計日がちょうどMOTHERの発売日。前号の倍の得点を集めて堂々の第2位。ファミスタ'89もあいかわらずの強さ。ケルナグールはゲームの良さがようやくわかってもらえたという感じで、4位に上昇。コナミの本格シミュレーション・ゲーム、コズミック・ウォーズも人気をあつめている。10位にはなんとテトリスが帰り咲き。息の長さは注目に値します。トップ10外での目だった動きは今号もなし。忍者龍剣伝2、ヘラクレスの栄光II、あたりが上昇の気配。夏が過ぎたら、いよいよ本格的なゲームの季節。さて次号はどうなるか。



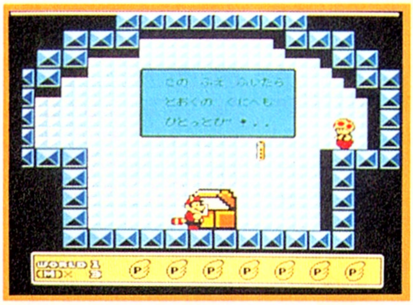
順位	前回	ソフト名	メーカー
11	22	ウィザードリィII	アスキー
12	18	信長の野望・戦国群雄伝	光栄
13	11	クインティ	ナムコ
14	—	忍者龍剣伝2	テクモ
15	21	新・燃えろ！プロ野球	ジャレコ
16	12	ツインビー3	コナミ
17	30	ヘラクレスの栄光II	データイースト
18	—	燃える！お兄さん	東宝
19	—	ロボコップ	データイースト
20	—	Might & Magic	学研
21	17	美味しんぼ	新正工業・バンダイ
22	—	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン
23	26	名門！第三野球部	バンダイ
24	29	激闘プロレス	テクモ
25	—	いただきストリート	アスキー
26	—	ファミコン探偵倶楽部パート2	任天堂
27	19	イースII	ビクター音楽産業
28	27	究極タイガー	CBSソニー
29	—	デュアルファイターズ	コナミ
30	—	北斗の拳3	東映動画

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

おもちゃ店売れ筋 TOP 10

最近上位を占めている、「スーパーマリオ」、「SDガンダム2」、「スーパーチャイニーズ2」のベスト3陣に、「新・燃えろ!!プロ野球」が肉薄しました。集計日の関係で、発売直後のデータしか加算できないながらも大健闘、すばらしい勢いです。

同じく野球ゲームってやっぱり強い！ と思わせてくれるのが、「ファミスタ'88」。最近の「ファミスタ'89開幕版」のニュースの刺激を受けてか、久しぶりのTOP10復活。次号では「MOTHER」の動向に注目。 （ヒラ坊）



◀この「スーマリ3」様の一位というのは昨年暮からずーっと続いているんですね。冬が過ぎ春が来て、春が過ぎ夏が来ても変わらない一位……

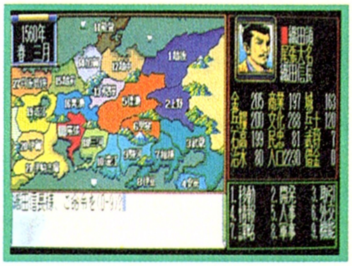
順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
2	6	SDガンダム2	新正工業・バンダイ
3	4	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン
4	—	新・燃えろ！プロ野球	ジャレコ
5	7	ベースボールスター	SNK
6	—	激亀忍者伝	コナミ
7	—	ファミスタ'88	ナムコ
8	2	クインティ	ナムコ
9	—	ドラゴンスピリット	ナムコ
10	9	チャイルズクエスト	ナムコ

パソコンゲーム TOP 10

アートディンクの新作である「ダブルイーグル」がいきなり第2位。それに続くはBPSの「テトリス」。しかし、復活をとげた光栄の「信長の野望・戦国群雄伝」には届きませんでした。

このソフトは、これまでの「信長」シリーズとは違い、時間制のシステムを採用しています。各コマンドには、その消費時間が設定されており、入力するコマンドの選択や、そのタイミング等が問題になるわけです。より奥の深くなった「信長～」をぜひお試しください。注目作は工画堂の「シュバルツシルトII」。渋さが魅力のSF・SLGです （迫私主税）

順位	前回	タイトル	メーカー／機種
1	9	信長の野望 戦国群雄伝	光栄／PC-9800・8800、X1 シリーズ
2	—	ダブルイーグル	アートディンク／PC-9800シリーズ
3	5	テトリス	B.P.S.／PC-9800・8800、X1他
4	—	シュバルツシルトII	工画堂スタジオ／PC-9800シリーズ
5	—	水滸伝 天命の誓い	光栄／PC-9800・8800、X1シリーズ
6	2	R-TYPE	アイレム販売／X68000、MSX2
7	—	探偵団X	ハート電子産業／PC-9800・8800
8	—	ミッドガルツ SIDE-A	ウルフチーム／MSX2
9	1	DISK STATION 5号	コンパイル／MSX2
10	—	ミッドガルツ SIDE-B	ウルフチーム／MSX2



◀前回の九位から突然一位に躍り出た「信長の野望……」

アーケードゲーム TOP 5

前回このコーナーで触れた「スーパーモナコGP」が、コックピットの部で1位になりました。不動の順位がつづいていただけに新鮮ですね。

名前からして、ひょっとしてレトロ!? と思わせなくもありませんが、その実はとびっきりのおニュー。対戦気分を、あのバックミラーはいやがおうにも盛り上げます。テーブルタイプでは「ウィロー」と「ギャングウォーズ」がランクイン。次なる注目は、「テトリス」対「フラッシュポイント」の骨肉の(？)争いか。 （ヒラ坊）

テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	テトリス	セガ
2	—	ウィロー	カプコン
3	—	ギャングウォーズ	SNK
4	2	ゴールデンアックス	セガ
5	4	ワールドスタジアム	ナムコ

アップライト・コックピット型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	—	スーパーモナコGP	セガ
2	1	ファイナルラップ	ナムコ
3	2	ハード・ドライビング	アタリゲームズ ナムコ
4	3	ウイニングラン	ナムコ
5	4	オペレーション サンダーボルト	タイトー

●以上の集計は、キディランド（東京 原宿）、奥野かるた店（東京 神田）、近畿トイズバンダリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社、伊勢丹、西武百貨店池袋店、キディランド（大阪 梅田）の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

夏休みまっただ中、どうお過ごしですか？　海に山にプールに、夏はやることがいっぱいあるけど忘れるわけにはいかない宿題を夏休み明けにドーンと残さないようにね。

8月4日〜8月14日発売スケジュール

8/4	4	8	8	8	10
究極タイガー	コズミックウォーズ	燃える！お兄さん	名門！第三野球部	パワーリーグII	BREAK IN
CBSソニー	コナミ	東宝	バンダイ	ハドソン	ナグザット



■東宝　■カセット
■8月8日発売
■￥5800(税抜き)

燃える！お兄さん

ステージごとに変わる4人のマイキャラを操る横スクロールアクションゲーム。セリフのフキダシをアイテムとして利用できる。

●2メガも容量があるのに、どーしてこんなにゲーム内容が単調になっちゃうんだろ。キャラの動きもギクシャクしてるし、グラフィックもへん。「セリフ攻撃」なんていうからどんなものかと思えば、思いっきし期待外してくれるし。メッセージ画面も内輪うけの悪乗りでちょっと感じ悪いな。(ニョクマム古橋)

●「燃える！　お兄さん」て、割と人気のあるマンガで、アニメ化までされちゃったんだよね。今も少年ジャンプで連載してるけど。んで、このゲームはというと確かに会話や途中できるサブゲームはおもしろいと思う。だけど中心となるアクションが全然しっかりしてないから結局は…つまんないな。(AYU♥)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥◐♡♡♡



■コナミ　■カセット
■発売中
■￥6500(税抜き)

コズミックウォーズ

コナミ初のＳＬＧ。ＳＴＧグラディウスシリーズとゲームワールドを共有している。フェイズ制の導入でＳＬＧ初心者でも楽しめる。

●僕、シミュレーションって好きなんだケド"生産"とか面倒くさいコマンドが多くて途中でなげてしまいがち。ケドンのコズミック〜、新方式のフェイズ制を導入、ターンが細分化されているのでコマンドを分割管理できるので、僕みたいな人でも楽しく遊べて〇。頭がチト悪いのが気になるのが多少難(大堀康祐)

●コナミらしく、良くまとまったゲームにしあがってるよね。ＳＬＧは初めてのはずなのに、それをあまり感じさせない。特に目新しいシステムはないんだけど、フェイズ制を導入したり、グラディウスの設定を使ったり、アニメ処理を多用したりと、ＳＬＧファンならずとも楽しめそうだね。(ハルク)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥◐♡
総合評価	♥♥♥◐♡



■バンダイ　■カセット
■8月8日発売
■￥5800(税抜き)

名門！第三野球部

人気マンガ家、むつ利之原作の同名タイトルアニメのＦＣ化。従来の野球ゲームとは異りアニメーションウインドウを採用している。

●これは、野球ゲームとして評価しちゃいけないゲームだ。やっぱキャラクターものとして見てみて、アニメーションウインドを採用したアイデア勝ちということで、最高のランクづけになるんじゃないかな。バンダイさんの、この同時に動くアニメキャラ複合路線には今後も期待しますよっ。(Ｓ−MAN)

●野球ゲームでありながらアニメーションウインドウを採用したことによってキャラクターへの感情移入が非常にし易くなった。それ以外にも、純粋な野球ゲームとして楽しめる心配りも忘れちゃいないのもサスガ。ただ投球スピードの速さだけは運動音痴の僕にはツラく感じられた。(高城)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥◐♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥◐♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡



■ハドソン　■Hu-カード
■8月8日発売
■￥5800(税抜き)

パワーリーグII

パワーリーグのパート2。基本的なゲーム設定は前作とほぼ同じ。鳥観的だった視点が俯観に変わり、操作はよりスムーズになった。

●フィールドの視点が変わり、守備にオートがつき、よーするにカンタンになってしまいました。あいかわらず、ヒュービーズも弱いです。と書くと、しょーもないよーに見えるけど、さにあらず。全体的なバランスはアップしております。エンジン野球の定番として、買っても損はないすよ。(北枕獲)

●基本は、あくまで前作「パワーリーグ」。IIはパワーリーグ'89版と考えれば間違いないと思う。もちろん、外野での視点が鳥観から俯観に変わったし、操作はよりスムーズになった。オート守備モードが設定されたし、オールスターなんてゲームモードもある。ちゃんとバージョンアップはされてます。(ハルク)



難易度	★★◐☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥◐♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

●インフォメーション●

INFORMATION

夏休みには、ふだんすることができなかった趣味に時間をかけることができるよね。趣味といえばコレクション。昔だったら昆虫採集に切手集め。今はやっぱりテレカかな？　というわけで前回から始まったテレカ情報局。テレカファンは要チェック。

EVENT　イベント

甲子園イベント

ファミコン「甲子園」の発売を記念してイベントが行われる。これはファミコンの「甲子園」を使ってトーナメント戦を展開するというもの。優勝者には自転車などが当たっちゃうぞ。

日時は8/19・8/20の２日間。11時と２時の各２回。銀座三越屋上にて。参加希望者は19日・20日の当日、会場に集合してね。その他、８月15日〜20日の10時〜５時までクイズ大会もやるよ。



◀「甲子園」ケイアミューズメントリースより９月発売予定

CD　コンパクトディスク

コナミのGM

コナミレーベル、マキシ・シングル・シリーズ第２弾が発売された。タイトルは「コナミ・ファミコン・ミュージック・メモリアル・ベスト　VOL.１」。このＣＤは〝グラディウス２〟〝バイオミラクルぼくってウパ〟〝もえろツインビー〟〝月風魔伝〟の４タイトルからのベストセレクション全15曲が収録されている。それぞれファミコンゲームのオリジナルサウンドトラックで聴きごたえ抜群！



ＣＤ　￥1442(税込み価格)
ＣＴ　￥ 986(税込み価格)

また、アーケードからのサントラ「コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL. 0」も発売中！

CONCERT　コンサート

ドラクエコンサート

毎年恒例となったファミリークラシックコンサート（ドラゴンクエストコンサート）が８月14日(月)、東京の渋谷公会堂で行われる。指揮・司会はすぎやまこういち氏。開演は6：30PM。Ｓ席4000円、Ａ席3500円でチケットのお問い合わせは「ＦＣＣ事務局」(Tel.03-770-3464)、「チケットぴあ」「チケットセゾン」まで。

TELEVISION　テレビ

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週金曜日午後６時30分〜７時

8/4　今日の「名人に挑戦」はタイトーの〝究極ハリキリスタジアム平成元年版〟。登場する名人は服部名人。「最新ソフト情報」はデータイーストの〝ブラッディウルフ〟。「ファミッ子攻略塾」はカプコンの〝ウィロー〟。

8/11　「名人に挑戦」はカプコンの人気映画のＦＣ化〝ウィロー〟。挑戦を受けるのは児島名人。「最新ソフト情報」はテクモの〝激闘プロレス〟。解説をしてくれるのは辻氏。「ファミッ子攻略塾」は「スーパーチャイニーズ２」

TELEPHONE CARD テレカ情報局 Vol.2

人の持っていない貴重なテレカを手にしたときの気持ちは、誰よりも先に人気ゲームを攻略したときの喜びに似ている。今年の夏休みは、すぐれものカードの収集を楽しんじゃおう。

WINKのNo.1は無名時代のカード

去年の「愛が止まらない」の大ヒットで一躍人気アイドルとなったＷＩＮＫ。「涙をみせないで」「淋しい熱帯魚」もヒットして、ますます幅広いファンを獲得。テレカも「涙をみせないで」「明治製菓」「ナショナル」などが発行されているが、中でも１番評価の高いカードは、デビュー曲「Ｓｕｇａｒ　Ｂａｂｙ　Ｌｏｖｅ」のカードだ。発行当時はほとんど注目されなかったが、ＷＩＮＫの人気と共に急上昇。

WINK
Sugar Baby Love



▶無名の頃に発行され、今ファンが最も欲しがるデビュー曲のテレカ。〈110-46631〉

サンダーバードの抽選カードを当てよう

９月末に発売予定のファミコン「サンダーバード」は、サンダーバード・シリーズのキャラクターが大活躍。これを買った人の中から抽選で100名に、１号から５号までのカードが当るぞ。ゲームについてくるアンケート葉書に内容を記入してポストへ。こういうチャンスを逃がさないのが収集の第１歩。

サンダーバード
5枚組テレカ



▲１号から５号まで５つのキャラクターがそれぞれカードに。君はどれが好き？

今号のGAME CARD……………ハドソン

生きのいいゲームソフトを提供し続けるハドソンのゲーム・テレカも、魅力的なものばかりだ。右に紹介する以外に、高橋名人の２種類が発行されている。



スターソルジャー
▲映画にもなったシューティングゲーム

桃太郎伝説
▼ギャグにパワーがあったゲームのテレカ



高橋名人テレカ



▲ハドソンの連射名人

あの店この店TOP5

―カード専門店に聞きました―

らしんばん（池袋）

●プレミアムTOP５

1	浅香唯・テレビジョン	ホワイト加刷	98000円
2	工藤静香・カネボウ	ホワイト加刷	68000円
3	宮沢りえ・リハウス(横)	ホワイト加刷	28000円
4	月刊平凡(南野、近藤)	〈110-6788〉	23000円
5	浅香唯・とってもピーチ	オレンジカード	23000円

●売り上げTOP５

1	浅香唯・一日一善(販売用)	ホワイト加刷
2	宮沢りえ	〈110-69347, 71240〉
3	WINK	〈110-70072, 70073〉
4	斉藤由貴・モーニングフレッシュ	ホワイト加刷
5	西村知美	〈110-68294〉

アイドル、アニメなどのオリジナル販売カードを中心に扱っている同店でも、最近の人気カードは女性アイドルものが中心。人気の販売用カードには新しくＷＩＮＫの２種のカードが加わり、現在の注目株となっている。プレミアムカードのトップにはホワイト加刷カードが並んでいて、加刷カードの人気も本物になってきた。浅香唯が強いのは、ここ１年間続いている傾向だ。〒170東京都豊島区東池袋1−8−6柏屋池袋ビル3Ｆ(03-988-2777)(取材・文/小林活夫)

情報大募集!!　君の持っているテレカの自慢、テレカのプレゼント情報、収集に関するエピソードなど、テレカに関することなら何でもけっこう。「テレカ情報局」宛にどしどしお便り下さい。



HARD WARE

スーパーファミコン速報

●ただし発売は来年夏以降の見込み

今、最も気になるハード、「スーパーファミコン」の最新情報だ。昨年11月にひき続き、7月28日、任天堂本社(京都)で行なわれた「第2回スーパーファミコン説明会」によると発売は遅れてはいるものの、開発は順調とのこの。ハードの最終仕様と、同時発売予定のゲームソフト2作品が公表された。

まずハードだが、外観デザインの変更があったこと、操作ミスを防ぎ、メインテナンス性を高めた設計になったこと等が発表されたが、コンピュータ諸機能はほとんど変更はなかった。

またソフトは、「スーパーマリオワールド(仮称)」と「ドラゴンフライ(仮称)」の2作品が公開された。「スーパーマリオ～」はシリーズ最新作のアクションゲームで、ゲームシステムは「マリオ3」の延長にあるといってよい。だが細部のゲームの演出効果には格段の進歩が見られ、名作の予感も。

スーパーファミコンの特徴を表現したソフトとして注目される、フライトシミュレーター「ドラゴンフライ」は、期待通りの回転・拡大・縮少機能を十分に見せつけてくれた。単なる飛行ものではなく、自機設定やゲーム性にも重きを置いた作品になったと思われる。

ところで今回の発表会では現在のIC不足の状況から定価・発表日の具体的説明はなかった。

しかし、「発売は来年の7・8月以降(今西広報部長)のコメントから、発売は来年夏以降というのは確実だろう。



▲スーパーファミコンの外観。新しいAV機器らしく、シェイプされたデザインだ。Ⓐ、Ⓑボタンの上にあるのは「X」「Y」ボタン



▲「ドラゴンフライ(仮称)」の開発中画面。飛行機ではなく、鳥のようなメカを操作する革新的なフライトシミュレーションゲーム



▲スーパーファミコンでも活躍が期待されるマリオ。立体感のあるキャラクターデザイン



▲グラフィックとサウンドの向上をスーパーファミコンは確実にもたらすだろう

DATA

スーパーファミコン最近動向調査

●情報不足から人気に変動が。

発売の足音がだんだんと近づいてきた、「スーパーファミコン」の前人気はいかに？　本誌最新号(7月21日発売・Vol.16)の読者アンケートから、"次に欲しいマシン"の動向調査を行なった。調査方法は無作為抽出の1000サンプル。結果は右の円グラフに示した。

まず、文字通りファミコンの次世代機として発売されるスーパーファミコンは、51.2%→32.8%と約2／3に減少してしまった。名前は聞くものの、その具体的な姿は想像しにくく、情報不足の状況が続いたためのダウンと想像できる。しかし、定価・発売日も決まっていない状態で支持率1位を守れるのは、「ファミコン」ブランドの強さと、サードパーティの層の厚さへの期待感を示すには十分であった。

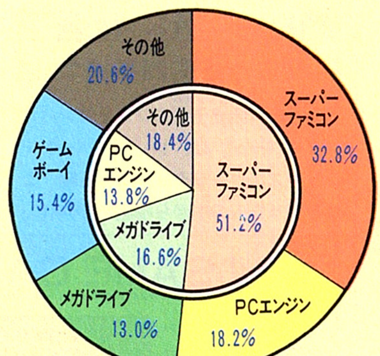
2位には、昨年の13.8%から18.2%に数字を伸ばしたPCエンジンがなった。参入ソフトメーカー、発売(予定)タイトルが着実に増え続けていることは読者の評価も高く、ファン層は広がっている。

一方、メガドライブはやや後退。発売されたソフトが10本しかないにもかかわらず、この数字は健闘かもしれないが、ややソフトの供給難のムードも感じられ伸び悩む。

ゲームボーイの伸びはめざましい。「他の3機種のうちの、どれにしようか？」と迷ってるユーザーの"すきまの時間"を見事に突いた結果に。「とりあえずゲームボーイでも…」という心理がうかがえる。またシンプルでわかりやすいソフトは、ゲーム初心者からの支持も高い。

主要な新マシンは今、強力な推進力のあるソフト待ちの状況にある。

次に欲しいハードは何ですか？　●本誌アンケートから



内側の円グラフは、1988年12月(第1回スーパーファミコン説明会直後)の本誌読者アンケート結果をまとめたもの。また外側の円グラフは、'89年7月(第2回スーパーファミコン説明会直前)時点の結果をまとめたものである。昨年12月には、新マシンとしてはあまり話題にならなかった、「ゲームボーイ」が他の高級機と堂々と肩を並べているのが目立つ。また5人に1人は、新ハードにはあまり興味ないという結果がここ半年の期間続いていることもわかった。

(編集部調べ)



この写真は昨年発表されたものです。

MONEY

ソフトメーカー法人所得ランキング

●数字が改めて示すゲーム業界の巨大化

ゲームソフト業界は、いまや日本の冠たる成長産業なんだなあ。思わずゲームする指もふるえてしまう。この数字を見よ！　ソフトメーカー上位10社の法人所得(売り上げ)ランキングである。

1位の任天堂の483億円は、テレビ業界1位のフジテレビジョンの3倍弱、映画業界1位の東宝の6倍にものぼるほどの売り上げであることもつけ加えておこう。

「ファミコンソフトが昔ほど売れない」とささやかれながらも、「発売タイトルの増加と、アメリカ市場の好調」(メーカー営業マン)に支えられ、各社とも順調な伸びを示したようだ。

一発ヒットの時代から、商品の多角化・国際化の時代へ。ゲームメーカーの方向性は、完全に変わりつつある。

トップ10ランキング

順位	社名	所得(百万円)	前年比(%)
1	任天堂	48372	＋ 3.3
2	セガエンタープライゼス	5580	＋34.1
3	コナミ工業	5266	＋17.7
4	ナムコ	3881	＋30.3
5	タイトー	3074	＋36.1
6	サン電子	1553	＋ 2.8
7	ジャレコ	1363	－26.2
8	テクモ	721	――
9	シグマ	257	＋12.7
10	カプコン	239	＋ 1.0

OPINION

犯罪とゲームは無縁だ

●テレビゲームは決して人を残酷にしない

このところ奇妙にもたて続けに起きている動物虐待事件。(それもなぜかウサギが多い)小学校の教頭先生まで、事件の当事者だったりで、全国のマスコミはその動機を探り、報道するのに懸命のようだ。

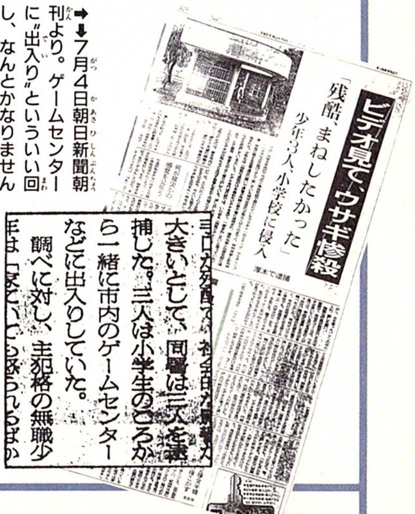
こんな残酷な事件が起きるたび、秘かにコンピュータゲームへの偏見が語られていることに、もうみんなは気づいているに違いない。

7月4日付朝日新聞は社会面トップで、神奈川県で起きた少年グループの「ウサギプール投げ込み事件」を報道した。少年たちの動機を、証言に基いて『ザ・ショック』などの残酷ビデオによるものとしていた。

が、記事本文中には、少年らの証言ではなく記者の私見として書いたと思われるこんな箇所が。(右記事参照)

〝三人は小学生のころから一緒に市内のゲームセンターなどに出入りしていた〟これではまるでゲームセンターやコンピュータゲームは悪の巣窟ではないか。彼は今、殺人を犯したが、昔は麻薬の常習者だった、のような「前歴」のごとくゲームが語られていはしないか。「おかしいぞ!!」そんな印象がぬぐえない後味の悪い記事だ。

少年犯罪を安易にコンピュータゲームに結びつける風潮、そして記者の論調、そろそろやめてほしいものだ。


ビデオ見て、ウサギ惨殺
「残酷、まねしたかった」
少年3人、小学校に侵入
厚木で逮捕

大きいとして、同署は三人を逮捕した。三人は小学生のころから一緒に市内のゲームセンターなどに出入りしていた。
調べに対し、主犯格の無職少

➡⬇7月4日朝日新聞朝刊より。ゲームセンターに〝出入り〟といういい回し、なんとかなりません

TRABLE

ナムコ、任天堂と契約更改

●ファミコンソフト販売の断続を正式発表

ファミリーコンピュータ用ソフトの販売に関する契約をめぐって、交渉が長期化していた任天堂とナムコだが、8月1日付けで同契約が更改されることが正式に決定した。

これで一部で噂された「ナムコのファミコン撤退」、あるいは「契約なきファミコンソフトの発売」の可能性は無くなったとみてよい。

両社の契約に、横たわっていた最大の問題点は〝年間生産本数制限〟。60社を超えるファミコンソフトメーカーの中で、ナムコ一社のみが、何本でもファミコンソフトを販売できる契約を結んだメーカーだったが、任天堂は「5年前とは事情が異なり、また他のサードパーティに対して不公平」であることを主張し、新規の契約は暗礁に乗り上げていた。



だが、前契約の期限ギリギリの7月の下旬になって事態は収拾の方向へ。両社は再契約を結んだ。関心を呼ぶ契約内容は一切公表されていないが、「更新」ではなく「更改」と発表されるところから、契約内容に変更があったことは間違いなく、ナムコ側に何らかの譲歩、つまりいくらかの条件がついた契約なのでは？　と憶測されている。

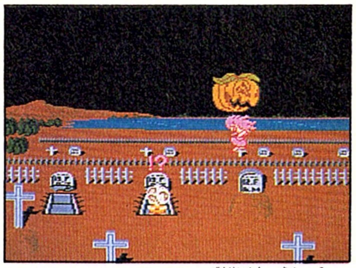
ファミリーコンピュータの発売元である任天堂と、最大手のソフトメーカーのナムコのトラブルは、別表のように昨年11月から実体化してきたが、これで一応の結着をみたことになる。

これからは、ナムコが参入の意志表示をしていない2種類のゲーム機、すなわち「ゲームボーイ」と「スーパーファミコン」にいつ興味ある態度を示すか？　に注目の的は移る。

ユーザーに影響力の大きい、ハードメーカーとソフトメーカーが、本来の共存共栄の関係に立ち返り、〝楽しさの量産体制〟ができるかどうか？

双方の確執は深かったと聞くが、けっしてユーザー不在の状態にはしなかった両社だけに、今後も期待は寄せていきたい。


▲京都地方裁判所。ナムコの仮処分申請は、初のファミコンソフトメーカ対任天堂の法廷論争であった


▲「スプラッターハウス」。前契約に滑り込むように7月31日に発売された作品

任天堂・ナムコ、最近の出来事

'88年	11月	●ナムコが任天堂に対し、「現行の契約で、米国でもソフトを製造・販売・輸出できる権利」を問う仮処分申請を、京都地方裁判所に提出。
	12月	●米国任天堂対アタリゲームス・テンゲンの法廷論争激化。アメリカで起きた両社の関連会社の対立は、日本でもさまざまな憶測を生む。
'89年	1月	●任天堂とナムコの対立のマスコミ報道相次ぐ。のちに契約期限の問題がトラブルの根底としてクローズアップされる。
	3月	●ナムコの仮処分申請は全面却下の判断を京都地裁は下す。 ●契約条件をめぐる両社の折衝が続くが難行する。
	7月	●7月25日、契約更改を発表。8月1日より発効する。

Dragon Quest IV JOURNAL

導かれし者たち

情報を知りすぎるのもイヤだけど、人より多くは知っていたい。ファンの心理っていうのは、けっこう複雑なようですね。

最新画面写真をまじえてのダンジョン特集

まずは新たに公開された画面写真を紹介

今回新たに公開された画面写真は全部で4点。すべてダンジョンの写真である。まずはその4点の写真を紹介しながら、Ⅳのダンジョンの特徴についてふれてみることにしよう。

Ⅳのダンジョンについて、現段階でわかっている最も大きな特徴は、グラフィックに凝っているという点だろう。雰囲気だけでなく、細かい部分にまでもこだわって作られていることが、画面写真を見ただけでもハッキリとわかる。内部の構成なんかに関しては、まだ実際にプレイができず、何もいえない状況なので、今回は主にグラフィック面を中心に見ることにする。



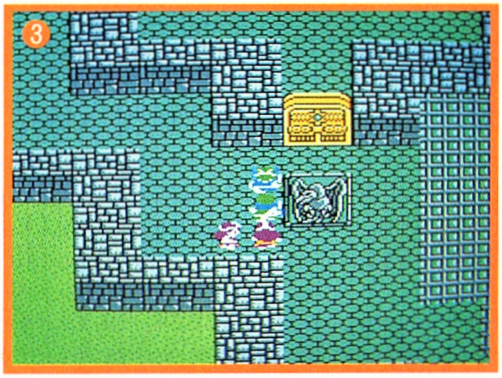
①



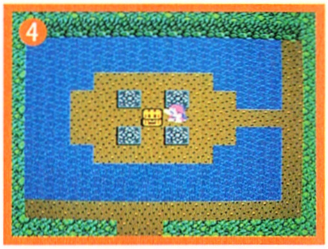
②

それでは①の写真を見てもらおう。ここは、以前紹介した写真と同じダンジョンだと思われる。床に描かれているドラゴンの絵や柱のカタチ、床のパターンがまったく同じだからだ。あい変わらず、ドラゴンの絵が何を意味するのかはまだわかっていない。次に②の写真。まわりの雰囲気からして、どうやら塔の一部のようだ。今度は、羽を広げた鳥の絵が床に描かれているね。

さらに、勇者たちの目の前には、不気味な石像まで立っている。石像というよりは、甲冑が飾ってあるような気もするぞ。そして③の写真。色合いからして、たぶん塔の1階じゃないのかな。ここにも鳥の絵が描かれているね。扉にも今まで以上に細かい模様が描き込まれている。最後に④の写真。壁一面がビッシリと苔に覆われた洞窟のように見える。もしもホントにそうだとすれば、かなりの演出だといえるよね。



③



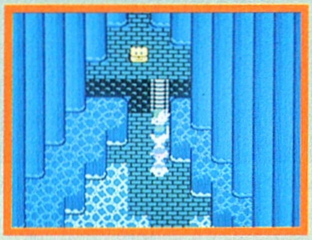
④

これほどまでにグラフィックにこだわっているんだから、内容のほうも、きっと充実してるんじゃないかな。一日も早く、自分の目で確かめてみたいね。

Ⅳのダンジョンはバラエティー豊か

ドラクエⅣのダンジョンは、種類も豊富になっている。塔にしても洞窟にしても、実に様々なパターンが登場してくるようなのだ。Ⅲのピラミッドみたいに特殊なダンジョンが、いくつも用意されていると思えばいいんじゃないかな。タイプの違うダンジョンが何種類も出てくることで、今までは苦痛に感じていたダンジョンが、逆に楽しみになりそうな気がするぞ。全部でいくつあるのかはまだわからないけど、とりあえず3種類を紹介しておこう。

●滝の迷宮●



滝の中にあるダンジョンだ。通路のまわりでは、上から水がゴウゴウと流れ落ちている。特にグラフィックは圧巻で、水の流れる様子がリアルに再現されているらしい。

●木の塔●



大木の内部をくりぬいて作られた塔で、まわりには枝が張りだし葉が生い茂っている。そして年輪までもがハッキリと描かれているのだ。階段の代わりにハシゴを使うんだね。

●炭　坑●



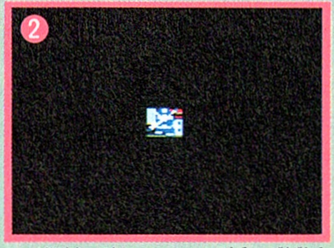
今までとはまるで違うタイプの洞窟がコレ。人々の生活に密着したものを登場させることで、ゲームの中の世界を、プレイヤーはよりリアルに感じることができるのだ。

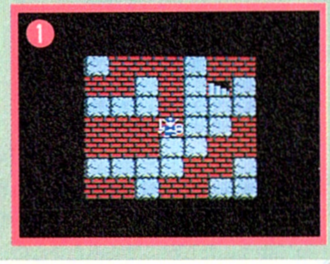
ドラクエシリーズに見るダンジョンの進化

何事においても常に前作を上回ってきたドラクエシリーズでは、回を重ねるごとにダンジョンも進化してきている。それも、内容や数量、グラフィックなど、すべての面についていえることだ。ここでは、その進化の過程を、ドラクエⅠから順を追って見ていくことにしよう。

ドラクエⅠ

RPGの入門編として作られただけあって、ダンジョンは5ヵ所しかない。それもすべて洞窟だ。最も大きなダンジョンは竜王の城で、地下7階にも及んでいた。初心者向けにしては難易度が高く、マッピングをしないとツライものがあった。グラフィックはみんな同じ（写真①）なので、見た目による違いもなかった。何といっても、Ⅰのダンジョン最大の特徴は、中が真っ暗だったことだろう。（写真②）たいまつやレミーラの呪文を使わないと、通路が全然見えなかったのだ。これは、あまりに不親切ということで、Ⅱでは改良された。また、この頃から簡単な仕掛けが設けられ、竜王の城にあるダンジョンに入るには、隠された入口を見つける必要があった。（写真③）





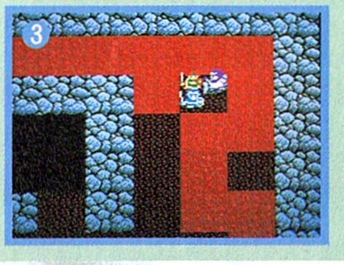


ドラクエⅡ

Ⅱになると、洞窟に加えて新たに塔が登場（写真①）したりして、ダンジョンの数も一気に10ヵ所に増えた。おまけに、難易度の高いダンジョンが多く、かなりの人が苦痛に感じていたようだ。その中でもロンダルキアへの洞窟（写真②）の複雑さは群を抜いており、マッピングさえも容易なことではなかった。階数では、風の塔と大灯台の8階が最高だが、1フロアーの広さは、どれもこれもⅠの比ではないくらいに広がっていた。また、内部に目を向けてみると、体力が回復する泉があったり、溶岩が流れ出していたりして（写真③）、少しずつ趣向が凝らされてきた。にっくき落とし穴も初登場したぞ。ロンダルキアへの洞窟にあった、落とし穴だらけのフロアーには、泣かされた人も多いんじゃないかな。

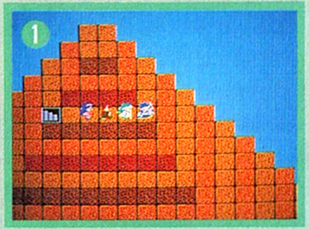


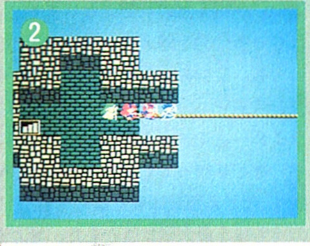


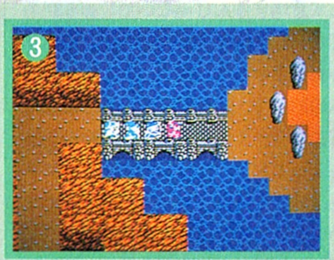


ドラクエⅢ

基本的には洞窟と塔が14ヵ所以上。そして、一風変わったダンジョンとして、ピラミッドが登場した。（写真①）また、ダンジョンとはいえないかもしれないが、幽霊船なんてのもあった。難易度は、Ⅱの反省から多少易しくなっており、この頃からムズカシさよりも内容の充実を図るようになったといえる。手頃な大きさで、様々な趣向が凝らされていたのが大きな特徴だったのだ。ボタンを押すと開く石壁があったり、綱渡りをしたり（写真②）、洞窟と塔がつながっていたりと、思いつくままに例をあげただけでも、内容の変化がうかがえる。また、ダンジョンごとに色づかいを変えて、見た目にもバラエティー豊かなものにしていた。（写真③）しかも、必ずしも全部をクリアーする必要はなかったのだ。

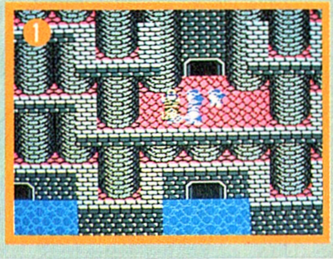


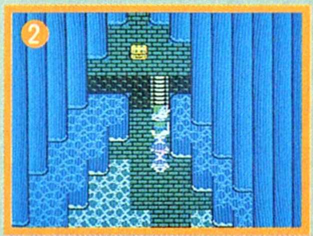




ドラクエⅣ

ハッキリいって、細かいことは何ひとつわかっていない。実際にプレイしたわけじゃないからね。ただ、すべての面において、今までのドラクエをしのいでいることは、まず間違いないだろう。なんたって、船で入れるダンジョン（写真①）はあるし、中に水が流れていたり（写真②）するんだからね。それにグラフィックは確実にパワーアップしてるし。（写真③④）とにかく、今まで以上に内容は充実しているハズだ。









Dragon Quest IV MASTER'S CLUB

もう8月なんだね。暑くて溶けちゃったキミも、水にひたってるキミも、マスターズが始まるよん。会員番号も早々と100番台に突入しました。いつ1000番台に到達するかな。



◀No.0109 兵庫県・勇者らかある



◀No.0110 新潟県・ふじみ

DRAGON QUEST IV 友の会

ごめんなさいLED様

多分けっこう多くの人が私の早とき反対のハガキを見て「何だこいつ」とか思ったでしょうね。今考えると偏見のカタマリでした。でもひとつだけいわせてください。私は「自分を強くする」ために早ときしなかったんじゃなくて、「そんなに早くやったって自慢できるようなことじゃないでしょ？」ってことをいいたかったんです。

ともあれＬＥＤ様ほか意見をくださった方々に、深くおわびと感謝の気持ちを贈ります。

No.0099　埼玉県・王子くえすと

そんなに低姿勢になんなくても大丈夫。世の中いろんな考えの人がいるんだなー、と考えておくれよね。

早ときについて

「早とき」が悪いのではありません。「早とき」をした人による弊害が悪いのです。先にクリアしたことを自慢したり、自分より進行の遅い人をバカにしたり、さらには結末をバラしたり…。こういうことが一切なければ、他人が「早とき」しようがしまいが、僕には何の文句もありません。

No.0075　埼玉県・野安ゆきお

こういう人も多いんだよ。元気出せよな！　王子くえすと!!

花澤様、井村様へ

呪文ＬＶupに反対だそうですが、意見があるのでちょっと聞いてください。

まず花澤様へ。使用した呪文のみがＬＶupするのではなくて、一定のＬＶになるとＬＶupするという様な方式なら、ムダな呪文のレベル上げも必要なくなるでしょう。でも、ＦＦⅡはキャラを自分で操作できるからいいけど、ＤＱⅣはＡＩなので、使いたい時にその呪文を使ってくれないかもしれない。また、ＤＱのプライドもあるのでＦＦⅡのようにはできないでしょう。

次に井村様へ。私達は小学校で習った足し算を今でも忘れずに使っているでしょう。ＤＱもそれと同じで、仮りに呪文のＬＶupを取り入れたとしても"ヒャダイン"の時に覚えたこと、つまり「全グループにかける」ということは"マヒャド"にＬＶupした時にも可能だと思います。この場合、当然威力は弱まる訳ですが、呪文自身がＬＶupしているのでヒャダインより強いわけです。

でも、私は呪文のＬＶupを入れるとＤＱから外れるような気がするし、使わない呪文はないほうがいいとも思っているので、「どちらでもいい派」ですが、皆さんはどうでしょう？

No.0100　神奈川県・連

花澤くんへの意見は、勇者カリンさんも同様の意見をくれました。

勇者の性別のワケ

勇者が男と女に分かれた理由を考えました。予想ですが、男の勇者を選べば後になって女勇者が別の登場人物として登場するんじゃないでしょうか？でないと、わざわざ勇者をふたりに分ける必要性がないと思うんだよね。ゲームの終盤で、重要な役割としてもう片方の勇者が登場するなんてパターンはちょっとすごいと思う。メッセンジャー、もしくはより強い武器を手渡すために登場するとかね。もうひとつには、最強の武器なんかを守る敵キャラとしての登場も考えられます。それで、倒すと武器と一緒に改心した勇者が新たに仲間に加わって最後の敵に挑んでいく…。となるとこのふたりは兄妹だといいね。第５話のファーストストーリーは肉親を探しに旅に出るっていうのがいいと思う。

堀井さんのことだから、これくらいのイベント用意してそうだよね。

（やりすぎるとＦＦⅡになっちゃうケド…）。

No.0101　愛知県・福井隆夫

勇者をふたりともつれて歩きたいっていう人多いんだよね。これならそういう人も満足できそう。

動物のモンスター

私は動物みたいなモンスターが好きだっ!!　なんでみんな嫌いなの？　かわいいのに…。そこんとこおかしーなって思う。たしかに動物みたいなのは多いかもしれないけど、全部が全部人間みたいじゃあきもちわるいっ！　想像しただけではきけがする。だって私は動物みたいなモンスターが好きっ!!

No.0102　神奈川県・あんぱんまん！

他にも「全部ロボットじゃＤＱじゃない」という意見もありました。

ヴェルミナァルド様

私もⅢからモンスターに動物が増えてきたのには気になっていました。Ⅰの時点でいきなり「スライム」というＤＱモンスターのアイドルを作ってしまったパワーはどこへいったんでしょうか（テンタクルスなんてイカそのもの！）。また、動物系怪物とともに「色違い」が増えたのも気になります。これじゃあ「130を超える」種類でもね。

でも、ＤＱの持ち味を生かしたⅣのモンスター「リリパット」や「ドラゴンライダー」、４メガを生かした「マネマネ」などを作ってくれたのはうれしい限り。たとえ種類は多くなくても、ＤＱの持ち味を最大限に生かした、オリジ

THE KEY

タテのカギ

1. 始まりの国
2. かめばかむほど味が出る
3. 病院にいるお姉さん
4. ドラクエに不可欠！
5. アレフガルド 正義の象徴
7. ハーイ！タケコプター！
9. パチンコ
10. 石になるためにつかまりに行く不幸な少女
13. 世界に散らばる6つを集めると…
15. 勇者とローラの愛の□ アリアハンヒレベは□
17. Ⅱは1、Ⅲは2、Ⅳは4
19. あっかるーい！
20. かっては世界中を治めていましたが、今では…
22. このスリッパ、使うとヒサン
23. ガリオストロの城・ヒロイン
24. 神話発祥の地
25. 変身のたびに服を破る、正義のヒーロー
29. Ⅳ、はじまりの国
30. 脱出！
32. 今のところ発表されているⅣ
35. ３Ｄの反対
37. カーネルサンダース
39 エルフのお姫さま
41. カツオやコンブ
42. 直訳すると「行け！」

ヨコのカギ

2. 賢者の塔
4. 古い昔、栄えた町しかし今は…
6. 王め、よくも俺の親父を殺しやがったなー!!
8. ウィザードリィ名物男？こ
11. 灰色ライオン
12. ブタ
14. 消費税のおかげでサイフにあふれている
16. ウィズ・フリークは持っている？ □ファイル
18. はぐれメタル
19. 血のしたたるおいしさ
21. 王女よ、いずこに…
24 電撃！直撃！生蔵！
26 調味料の一種
27. 駅前でよく配ってますね。
28 未野
30. カレーライスにスパゲティ 今んところの私のレパートリー
31. インドやハイラルの貨幣単位
33. けっこう使う集団攻撃呪文
34. □の力、身につけた25
36. シモン・ベルモントの武器
38 13の結果
40. トンネルをぬけると、そこは雪国だった
42. タンスに□
43 2匹の洞を掘った昆虫
44 自信喪失したクライ王子

by 岩崎プル

◀▼No.0048　京都府・岩崎プル

いやいやなかなかの出来のスライムクロスワード。難しいような気がするけど、マスターズなら解けるはず。レッツトライ!!





▶No.0111 北海道・遠藤貴志

ナリティの高い怪物を作ってほしい。Ⅳでは一発、スライムにつぐ「大人気モンスターNo.2」の出現を期待します。

No.0097　京都府・竜羅剣

†いまのところ動物モンスター反対派のほうが多いようです。

怪物が動物型のワケ

DQのモンスターに動物が多いと御不満のみなさん。私の考えを聞いてください。DQシリーズの話の流れは、Ⅲ→Ⅰ→Ⅱとなっています。Ⅰ、Ⅱと空想的なモンスターの多い中、なぜⅢのモンスターは今いる動物のアレンジなのでしょう。こう考えてみませんか。DQシリーズは未来の物語なのだ…と。『今の世の中が何か大きな力(天変地異、核戦争等)によってもろくも崩れさったとき、生き残ったわずかな人々は原始の生活を始める。何世紀かのち、平和な中世時代を迎えた人々の前に魔王が現れることになるのだが、その配下たちは近代社会崩壊のときに生き残った動物たちの進化した姿であった』

いかがでしょう。こう考えると動物的モンスターというのは意図的とさえ思えるのですが…。多少むりもありますが、他の人の意見も聞きたいです。

No.0103　岩手県・古館幸子

†DQが未来の話だという人は多いけど、こういう視点は初めてだね。

AIのナゼ?

あの、AIとゆーやつは、メダパニをかけられて混乱した仲間にラリホーかけたり、MPがなくなったら仲間にマホトラをかけたりというようなこと(ようするに、パーティーアタック)も勝手にやってくれるんでしょうか?

No.0104　大阪府・こーよう

†それでリレミト唱えるMPを取られちゃったら……ゲロゲロ!

AIのラッキー♥

私もAIに「仲間が動かせないの?」と不安になりましたが、ひとつだけうれしいことがあります。それは私の妹くんのことです。彼女はDQⅡのLV5で、3匹のスライム相手に死んでしまうムチャクチャなヤツです。だからいつも途中で「進まない」といって投げ出します。AIは仲間が勝手に動くという点で、妹くんをDQにひきこませる最高の機会なのです。というわけで姉妹そろってDQやれる日も近いとよろこんでいます。

No.0105　大阪府・吹雪Ⅲ流羽

†私の友人もLV35でムーンブルクの王女を探しています。

▶No.0112　山形県・素羅威夢



このほかにもⅡ、Ⅲの仲間達、ローラ姫、スライムなどなど、どっさり送ってくれました。「勇者ユーシャくんに対抗するわけじゃないけど送ってみました。中学2年の時から作りはじめたモノです。無性に人に見せたくなったんだ」そうです。現在高校1年の彼女の力作です。

おじさんかわいそう

とつぜんですが、友の会を読んでいて気付いたことがあるんです。それは、3話のトルネコさんや1話のライアンさん関係のおたよりが少ない。おじさんキャラだから仕方ないのかも……。でもⅢのとき、商人のおじさんがかわいそうって思った人たくさんいましたよね。Ⅳはそんなキャラができないように作ってくれるんでしょうか。

さあ、みなさんトルネコさんやライアンさんへのおたより出しましょう!!

No.0106　東京都・如月胡桃

†それよりもっと少ないのが2話のブライなんだけどさあ。

Vol.14の繁森信也様

僕もターボファイルの採用には基本的に賛成ですが、冒険の書ひとつというのはやっぱりまずいのではないでしょうか。コメントにもかいてあるとおり余計な出費になるし、ターボファイルが買えなければ空いている冒険の書にコピーするということができなくなってよけいに「おきのどくですが…」になりやすくなるし…。また「ドラクエⅤにも使える」とありますが、スーパーファミコンで今のターボファイルが本当に使えるかどうかはわかりません。確かに今のファミコンはRAMが少ない(2kバイト。ちなみにPCエンジン、スーパーファミコンは8kバイト。メガドライブは72kバイト)ので複雑なイベントを入れるのが難しいと思いますが、どうしてもというのならば少少面倒でもカセットの中にRAMを入れた方がよいのではないでしょうか。(RAMの意味を知らない人はVOL.4の92ページを見るように)

No.0107　愛知県・山口寛憲

†怪しいだけじゃないんだねぇ…。いやはやそーゆーことだ。

発売日が1月だあ?!

ふざけんじゃねえ! おいらは受験生だあっ!! Ⅲの時みたく3ヵ月ぐらい遅れてみろってんだい。並んで買っちゃったらどーしてくれんだよー!!

No.0108　東京都・カメさく

†受験とDQ、どっちも両立させればいいんじゃないかあ。

◆◆◆◆ 堀井さんからひと言 ◆◆◆◆

一生できあがらないんじゃないかと思いました

前号でお知らせしたように、ようやくゲームも完成して、あとは来年1月の発売を持つばかりとなりました。今年の3月から4月頃にかけては、もう一生できあがらないんじゃないか、なんて思ってたので、完成してひとまずホッとしましたね。今は、4メガみたいなデカイ容量のゲームは、2度と作りたくないって気分ですよ(笑)。

今回、町の人たちの動きがけっこう凝ってるんですよね。歩いていると勝手に近づいてきて話しかける人がいたり、酔っぱらってからんでくる人なんかがいるんです。とにかく、今まで以上に生活感を出すように心がけたので、ゼヒとも楽しんでほしいですね。





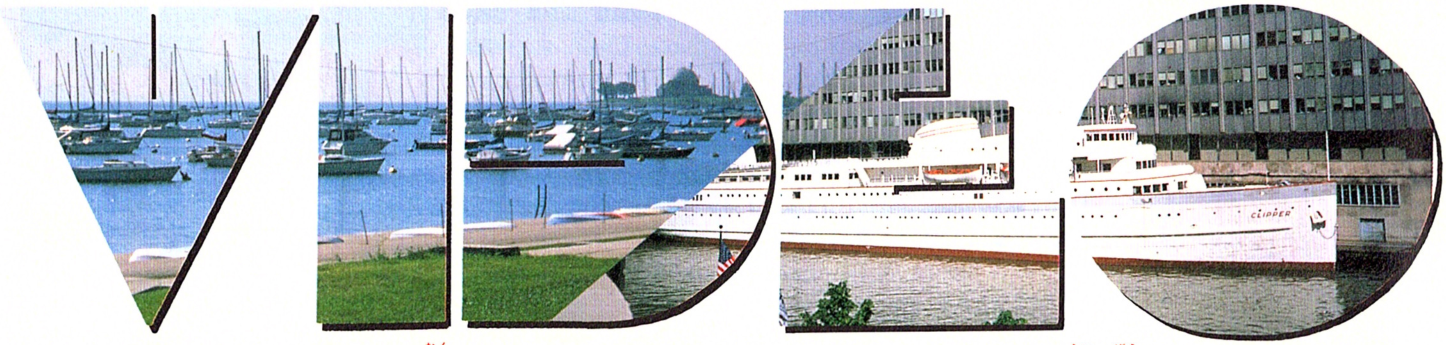
▲No.0113　愛知県・流恵都子

●募　集●

今回も熱い意見をありがとう。次回も誌上で熱血討論会を開催しよう!! ハガキにキミの意見を書いて送ってくれるだけでいいんだ。なお、次号は誌上RPGのため友の会はお休み。



▲No.0114　東京都・くりすぴぃな

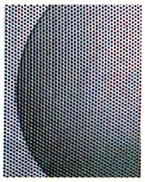


ゲームファンに贈る、ゲームのようにおもしろい映像トリップ

豪華7日間ビデオの旅











特選・厳選ビデオソフト情報 映像は、「ハマル」ためにある

楽しいことなら何でもしたい！

欲張りな夏のために、ファミコン必勝本特選ビデオガイドが突然始まる。

これはゲームの合い間に楽しむような、ナマやさしいビデオガイドではない。ゲームが好きで好きでたまらない人が、ビデオを見るならこれを見るべし!! と主義と主張がたっぷりのビデオガイドである。ゲームのことを忘れて……じゃなくて、ゲームで出会ったいろんな場面を思い浮かべながら、各作品に触れてみようじゃないか。

映像と音楽、それにストーリー。考えてみればビデオもゲームも人を楽しませてくれる要素はいっしょ。不幸にも近頃ゲームに〝ハマル〟ことが少なくなった人、久々にモニターの前に釘付けになってほしい。

今回の企画に参加し、ゲームファンのために作品を選んでくれたコメンテーターは6人。いずれも業界では「ゲーム好きのビデオ好き」で鳴らした人たちである。また、イラストレーターやマンガ家といったビジュアル志向の強い方たちにお願いしたのも特徴的であるかと思う。

作品の選考の基準は、以下の通り。(だんだん大袈裟になってきた)

①コンピュータゲームが作品に登場する必要はないが、どこかゲームのにおいを感じさせる作品であること。

②誰にでも、わかりやすい作品であること。

③スピード感に富み、ストーリーの起伏がはっきりとした娯楽性の高い作品であること。

以上の3つのポイントを共通の基準にした上で、各人の得意の分野の知識を総動員していただいて、選考にあたった。また6人に加えて、編集部でも合議して3作品を選考した。(けっこう自信がある)

なお、このビデオガイドは7日間ぶっ続け、しかも朝、昼、晩と1日3本見ちゃうことを想定した、超過密スケジュールもの。かなりハードかもしれないが、ま、時間たっぷりの夏休みならやってやれないこともないだろう。

ヒマつぶしにゲームをやってはいけないのと同じように、ビデオもヒマつぶしに見てはいけない。興奮いっぱいの夏をどうぞ。

ビデオソフトを選んだ人たち

★日曜日担当
本誌編集部
編集部の面々は1人を除いてみんなビデオ好き。カッコイイ映像は、仕事柄よくチェックしていたりする。今回の企画では、わざと素人っぽくポピュラーなアイテムでそろえたつもりでおります。

★月曜日担当
長谷川並一
本誌『ホラーは踊る』を連載中のホラーコラムニスト。もちろん月曜日はホラーの日となりました。「単純な動機（食欲など）ほど恐ろしい」「主人公はなるべくなら少年」をポリシーにセレクト。

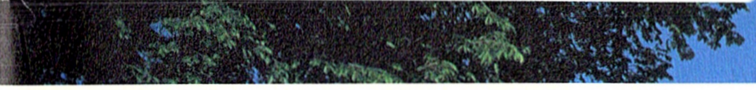
★火曜日担当
渡辺浩弐
ビデオマガジン「GTV」編集長。先端をいく映像づくりがお得意。「ゲームの近未来を予測するゲームテックムービー」のベストセレクションをしましたよ。と、自ら語る。ややカルトな線をキープ。

★水曜日担当
鈴木みそ
人気絶頂になりそうなマンガ家兼エッセイスト。ギャグとお笑いの世界は根っから好きで、ビデオ鑑賞は仕事と趣味の両方で欠かせないという。コメディ映画・アニメ・色モノ関係を選んでもらった。

★木曜日担当
今林宏行
パソコンソフトメーカー、「シンキングラビット」社長。また同社の『カサブランカに愛を』『映画狂殺人事件』のシナリオライターでもある。超映画通。ミステリー・名画のなかから作品をピックアップ。

★金曜日担当
みうらじゅん
イラストレーター・マンガ家・バンドマン(!)ゲームもビデオも、そして自分の作品も、とにかく「おもしろくなくちゃ」の主義。ジャンルにとらわれず、ゲームに関連してそうな作品をランダムに選ぶ。

★土曜日担当
末弥純
イラストレーター。『ウィザードリィ』のモンスターデザインでも知られる氏は、日本のファンタジー界の第一人者でもある。そこで、極めて〝RPG風な〟映画をチョイスしていただいた。



SUNDAY

今日のメニュー

『ゲームに負けない刺激』

次に何が起こるのか。ハラハラドキドキ。席を立てない。話かけるな!! ひとたび見始めたら、もうほとんどゲームしてる時と同じ。そんなビデオで初日は肩ならしを。

朝「激突!」

●'72米/CICビクタービデオ/90分



追うものと追われるもの、たったそれだけ。テトリスを思わせるシンプルさ。しかし最後までいっきに見せてくれるのはゲーム同様にこれが基本ということです。スピルバーグ第1作。

見ちゃった人は

「バックトゥザフューチャー」

昼「ブレードランナー」

●'82米・香港/ワーナーブラザース/117分



何度見てもそのたびに何かの発見がある。現実よりもさらにリアルな近未来。その細部をくりかえし見てほしい。試写を見たフィル・ディックも安心して逝っちゃった訳だし……(?)

見ちゃった人は…

「スターウォーズ帝国の逆襲」

晩「ロッキーホラーショー」

●'75英/CBS FOX/99分



あなたが本当に自分に素直になりたくてもっと自由になりたいと思うのなら、一度このビデオで狂気の一夜をすごしてみたら? 保証はしないがすこしはLV.があがるかもしれない。

見ちゃった人は…

「ファントム・オブ・パラダイス」

ゲームとビデオの切っても切れない縁が、わかってくれたら幸いです。

MONDAY

今日のメニュー

『夏だもの。ホラー』

人はどういうわけか、恐いものを見たりすると、寒けを感じる。誰が決めたか知らないが、夏はコレに限るという。朝、昼でも部屋は暗めに。音量も大きく。1人より2人で。

朝「クリッター」

●'86米/RCA・ポニーキャニオン/82分



たいしてコワくありません。食い意地の張った怪物はキャラクターとしてよくできてるし、それにたちむかう2人もクソゲーをおもわせるものがあって、あなた向きです。

見ちゃった人は…

「エイリアン」

昼「幽幻道士キョンシーズ2」

●'87台湾/バックインビデオ/95分



台湾です。台湾。香港の霊幻道士じゃないぞー。このおそるべき単純な映画、見てない人がいたら1回見なさい。ウロコが自から落ちるぞ。ホラ、コワいだろー。娘のおすすめです。

「デッドゾーン」

晩「ザ・フォッグ」

●'79米/ヘラルドネルソン/94分



小さな港町に忍びよる恐怖の霧。音もなく地を這う、それが連れてきたものは。この映画を見たあと、ふと窓の外を見ると……。きゃーっ! なんだ俺の顔じゃないか。

見ちゃった人は…

「エクソシスト」

「クリッター」は特にオススメ。夜、寝つきが悪くなったらゴメンナサイ。

TUESDAY

今日のメニュー

『ゲーム的近未来映像』

今日はコンピュータが主役・準主役になっている作品のオンパレード。こんな映像とお話が、いつしかゲームになって欲しいもの。デジタルな一日を過ごしてしまおう。

朝「マックスヘッドルーム①」

●'87米/RCA・ポニーキャニオン/96分



マックスはコンピュータ・モニターの中に棲息するデジタルアイドル! ソフィーは彼の愛人だぞ。近未来のコンピュータネットワーク社会の描写のリアリティもスゴイ!

見ちゃった人は…

「フォービデンゾーン」

昼「アルタード・ステーツ」

●'80米/ワーナーブラザース/103分



ブレイン・ジムがブームになりつつあるから、この映画はゼッタイにトレンドとして再浮上するハズです。公開時はトリップ描写のスゴさから「ドラッグ・ムービー」の話題も。

見ちゃった人は…

「エル・トポ」

晩「ブレインストーム」

●'84米/ヘラルドポニー・ポニーキャニオン/106分



脳に直接刺激を与える究極のコンピュータゲームが出てくる。未来の風俗産業もたぶんそっちのほーに進化すると私は思うのだが……。とりあえず現実的な私はおもわず道玄坂方面へ。

見ちゃった人は…

「デコーダー」

これらの映画の中の人たちは、みんなゲームしてるんです。近未来の。

WEDNESDAY

今日のメニュー

『笑い飛ばすのだ』

笑いまくる一日。なんて素敵なことだろう。ワハハワハハ。けど高度な笑いの陰には、必ず「ホロッ」とさせる哀しさがあったりするもの。でも最後はやっぱり笑うのだった。

朝「大逆転」

●'83米/CICビクタービデオ/116分



オイラ黒人が好きなんでエディ・マーフィー大好き。なかでもこれ一番。話は現代版の王様と乞食だな。ギャグのテンポもサイコーだし、マンガのネタにもなりそーです。

見ちゃった人は…

「カメレオンマン」

昼「イッセー尾形の都市生活カタログ5」

●'88日/キングレコード/60分



これはもう日本人のための日本のギャグとしかいいようがない。毎年、紀伊国屋ホールでやる一人芝居の記録なんだけど、絶対、外人が見てもワカンねーだろーなってところがイイ。

見ちゃった人は…

「SEXのすべて」

晩「BIG」

●'88米/日本ビクター/102分



13歳の少年が突然30歳の大人になったら、さてどーすべーという映画。コンピュータ・ゲームもいっぱいでてくる。経験しちゃって、エラソーになるところは笑った笑った。

見ちゃった人は…

「ドナルドダックの輝ける50年」

"日本人の笑い"にこだわってみた。「モンティパイソン」もいいけどね。

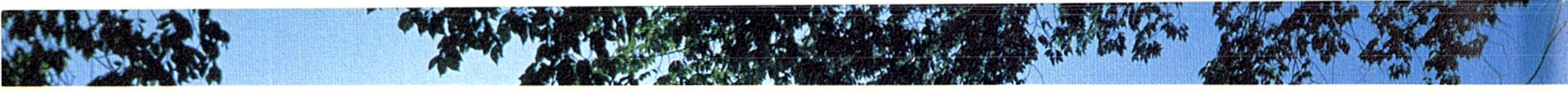


←ホラー映画だから、もちろん恐い。けどこの顔からは想像できないほどコミカルな味もあるので、ホラー嫌いの人でもダイジョーブ。



←コンピュータ内の人格、マックス君。彼のキャラクターはもちろん、その小気味良いストーリー展開こそ、まさにゲームのような快感が





THURSDAY
今日のメニュー

『伏線、伏線、また伏線』

すぐれたミステリー、今も愛される名作映画は、ストーリーの細部まで楽しんでみたい。ゲームで言えば、アドベンチャーゲームに通じる魅力が。心の中でコマンド探しを。

朝「十二人の怒れる男」

●'57米/ワーナーブラザース/100分



12人の陪審員の評決を待つ殺人容疑の青年。密室の中で白熱する議論。日本にはない陪審員制度ですが、アドベンチャーゲームの設定としては一度は挑戦してみたい分野です。

見ちゃった人は…

「第3の男」

昼「ダイヤルMを廻せ!」

●'54米/ワーナーブラザース/105分



数多いヒッチコック作品の中でも個人的にベスト作。妻を殺害しようとたくらむ夫。息づまるサスペンス。ミステリーとはかくあるべきだと思わせる傑作。AVGは超えられるか?

見ちゃった人は…

「カサブランカ」

夜「ミッドナイト・クロス」

●'81米/ベストロン・ポニーキャニオン/113分



暗闇に耳をすますとかすかになにかが聴こえます。デ・パルマ監督が徹底的に「音」にこだわってできたサスペンス映画の傑作。ラストの花火のシーンは涙なしには見れません。

見ちゃった人は…

「エンゼルハート」

名作と呼ばれるものは、国や時代が違っても感動できるものなんです。

FRIDAY
今日のメニュー

『東洋はおもろい』

アンチ洋画の日である。感動の質が、人間関係が、アクションの描写がとてもオリエンタルで新鮮。みうらじゅん氏が大胆なセレクトのため、何が起こるかわからない一日に。

朝「男はつらいよ〜寅次郎物語」

●'87日/松竹/101分



日本全国を旅する寅さんは、「桃太郎電鉄」の参考になるという話だが本当かどうか。だがどの作品も日本人の心はびんびん伝わってくる。マドンナ役は秋吉久美子。五月みどりも共演。

見ちゃった人は…

シリーズ全41作中何でもおススメ

昼「ブルース・リー/死亡遊戯」

●'78香港/ポニーキャニオン/100分



「スパルタンX」(ゲームの)を祖とするファミコンカンフーゲームの原点。だって映画なのに各面に小ボスがいて、最後は大ボスが登場するんだもの。キャラの動きも最高だしね。

見ちゃった人は…

「切腹」

夜「白い巨塔」

●'66日/大映/150分



故・田宮二郎主演の社会派ドラマ。大学医学部のギトギトした人間関係がすごい。掛け引き、権謀術数、裏切り、リーダーシップとは何か。「信長の野望」の参考になるかもしれない?

見ちゃった人は…

「侍」

最近、邦画の隠れた名作のビデオ化が盛んでうれしいじゃありませんか。

SATURDAY
今日のメニュー

『とどめはRPG』

SF・ファンタジーの想像上の世界を深く知るなら、ビデオが一番。モンスターや魔法がぐっと現実的なものに思えてくる。映画でも主人公のHPがとても気になるから不思議。

朝「マクベス」

●'71英/RCA・ポニーキャニオン/140分



剣と魔法の世界に登場する鎧や武器に興味ある人なら必見の映画。画面を止めてじっくりと観察してみてください。イラストの資料としてはこのうえないものがあります。

見ちゃった人は…

「エクスカリバー」

昼「魔女伝説ヴィー」

●'67ソビエト/東宝/76分



珍らしいロシアのホラー映画。古ぼけた教会の中で展開する妖怪や魔女との恐怖の死闘。凄まじい悪夢のような世界はとても絵画的です。モンスター・イラストのネタにも使えます。

見ちゃった人は…

「ハイランダー」

夜「エイリアン2」

●'86米/CBS FOX/137分



エイリアンの巣くう宇宙基地の廃墟はウィズの迷宮を連想させるものがあって、第1作よりも好きです。ホラータッチからさらにスピーディなSFアクションへの進歩を感じます。

見ちゃった人は…

「遊星からの物体X」

SFとか、ファンタジーとかみんな好きなので選ぶのに苦労しました。



貴重な体験をしよう

「豪華7日間ビデオの旅」、どうでしたか。

なんかこうゲームでもそうなんだけど、「見た」とかそんな薄い感じじゃなくて、「体験した」みたいな、ぶ厚い印象が、まるで旅したときのように脳ミソに残ってくれたら、というわけでの特別企画でした。しかしこの旅には、次のような注意点もあります。

旅の注意点① お部屋編

その作品に適した環境は、君自身がつくるべきだ。部屋の明るさ、音量、モニターの角度、調節すべき点はいっぱいある。見る時の姿勢はややモニターを見上げる感じがいい。この方が眼が疲れないとされている。いわゆるカウチソファがベスト。無ければ座ブトン。

旅の注意点② 食べ物編

ビデオ見るときはポテトチップス、食わなきゃいかんなどというおマヌケな流行はもう終わったようだ。この7日間を過ごすには栄養面でも十分、考えていただきたい。しかも、画面を見ながら手軽に食せるもの。こうなると、考えられるのは枝豆と豚足しかない。

旅の注意点③ 小道具編

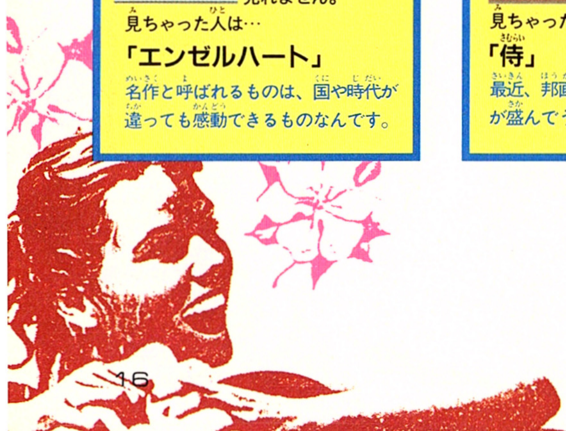
この旅は、ゲームファンなら誰もが楽しめるようにスケジュールが組まれている。が、さらに楽しみたい人は次のような小物を用意するのも良いだろう。①ステレオヘッドホン ②留守番電話 ③メモ帳 ④英和辞典と国語辞典 ⑤涙をぬぐうためのハンカチとティッシュ。

➡「大逆転」。そのタイトルの通り結末は大逆転が起きるんです、ハイ。わかりやすくてダイナミックなシナリオ。エディ・マーフィーの出世作



➡主人公がどんなに勇敢に戦おうとも、次から次へとハプニングが起こる。これでもか、これでもかの調子で。感情移入度は絶大





最新ゲーム徹底紹介

HOT GAME SCANNER

ホットゲーム・スキャナー



カセット／ホット・ビィ／8月21日発売／¥6800(税抜き)

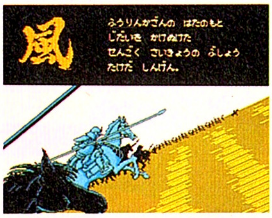
TAKEDA SHINGEN 2

武田信玄2

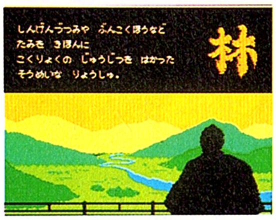
すでに時代は春日局になってしまっているんだけれど、武田信玄はいまだ健在であった!? というわけで、戦国武将の合戦がグレードをアップしてふたたびボクらの前に登場するのだ。

文／RYOII

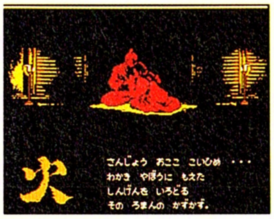
武田信玄は史実を超えて天下統一を果たせる日はくるのか!?



◀武田信玄率いる騎馬軍団は無敵をきわめた



◀信玄は信玄堤、棒道などを造り国力の充実を図った



◀権力あるもの今も昔も色事を好むものらしい



◀信玄の前に立ちはだかったのは名武将たちであった

疾きこと風の如く
徐かなること林の如く
侵掠すること火の如く
動かざること山の如し

この孫氏の旗はためくところ、武田信玄率いる甲州軍団は天下を統一すべく、進軍を続けた。天文11年(1542年)諏訪氏攻撃を皮切りに、5回におよぶ川中島の戦いではライバルの上杉謙信との死闘を展開し、三方ヶ原の戦いでは徳川家康を撃破！いよいよ京へ登るというところまできたところで、信玄は病に倒れ、夢にまで見た天下統一の悲願は見果てぬ夢となってしまった。

しかし、この間に信玄の残した業績は後世に語り継がれることとなる。まず現代でいえば防衛庁長官として、無敵の騎馬隊をはじめさまざまな陣形をあみだし、のろしによる情報ネットワーク、諜報機関の設置などを行った。建設大臣としてはいわゆる信玄堤、棒道などを開発し、これらによって経済企画庁長官としての才も発揮したことはいうまでもない。さて、これほどの才能と行動力を持った信玄が、もし病に冒されなかったら？果たして天下統一を成し得たか、キミの才を賭けてさっそくシミュレートしてみよう。

戦国大名勢力図

右の日本地図が1545年当時の戦国大名の勢力図だ。信玄は甲斐、そして信濃を領国としたところからゲームはスタートする。

ゲームは建設大臣＆経済企画庁長官としての内政モードと、防衛庁長官としての合戦モードから成っている。これは前作と同じ。特に内政モードはほとんど変わっていないので、この内政モードで国を富まし兵力をアップさせる。国力をアップさせ兵力増強が成ったらいよいよ出兵。この合戦で勝利して戦利品を獲得し、さらにレベルアップしていく、というのが基本である。が、このために実際に信玄がやったように信玄堤を整備したり、スパイを使って偵察をしたり、戦隊の陣形を考えたり、やらなければならないことはいっぱい。もちろん領国への気配りも！

そして戦国武将誰もが夢見る京の都へ登りつめるのだ。



◀これが戦国時代の大名たちの勢力図である。右ページの武将プロフィールと合わせてみてみよう

二世代にわたって悲願を達成しよう

武田信玄２の大きな特徴は世継ぎ制度がある点だ。前作では信玄一代で全国統一をしなければならなかったが、この２ではその子供に夢を託すことができるのである。これが国力パラメーターにある「世継ぎ」モードだ。これは教育レベルを表している。この世継ぎでは子供が生まれて始めて機能することになり、その値が高ければ高いほど後を継いだ二代目に有利になるようになっているんだ。このパラメーターは「武芸」「学問」「道徳」の３つに分かれているので、バランスよく成長させよう。

もちろん敵国の武将も子供にその力を継承させて戦うことになる。二世代にわたって、21国を領国として、天下統一の悲願を達成し京へ上ぼる武将は誰だ!?

1 甲斐・武田信玄



◀躑躅ケ崎館 二代目・勝頼

2 信野・武田信玄



◀高遠城 すでに信玄の領国となっている

3 相模・北条氏康



◀小田原城 二代目・氏政

4 武蔵・北条氏康



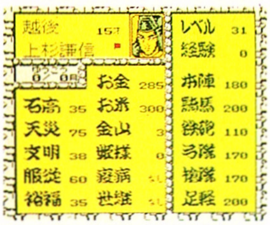
◀河越城 武蔵の国は北条氏康の領国となっている

5 上野・上杉謙信



◀平井城 上杉謙信によってこの国は領国となっている

6 越後・上杉謙信



◀春日城 二代目・景勝

7 北信濃・村上義清



◀葛尾城 二代目・国清

8 西信濃・木曽義昌



◀深志城 二代目・義利

9 駿河・今川義元



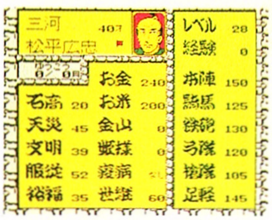
◀駿府城 二代目・氏真

10 遠江・今川義元



◀高天神城 この国は今川義元の領国となっている

11 三河・松平広忠



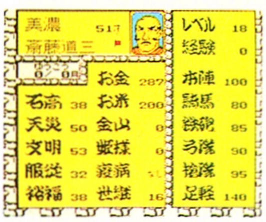
◀岡崎城 二代目・徳川家康

12 尾張・織田信長



◀清洲城 二代目・信雄

13 美濃・斉藤道三



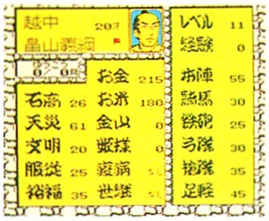
◀稲葉山城（日本初の天守閣を持つ城だ）二代目・義龍

14 飛騨・姉小路良頼



◀飛騨高山城 二代目・自綱

15 越中・畠山義綱



◀富山城 二代目・義慶

16 能登・明・李将軍



◀七尾城 二代目・王将軍

17 加賀・一向宗



◀富樫城 二代目・一向宗

18 越前・朝倉孝景



◀一乗谷城 二代目・義景

19 近江・浅井久政



◀小谷城 二代目・長政

20 伊勢・北畠晴具



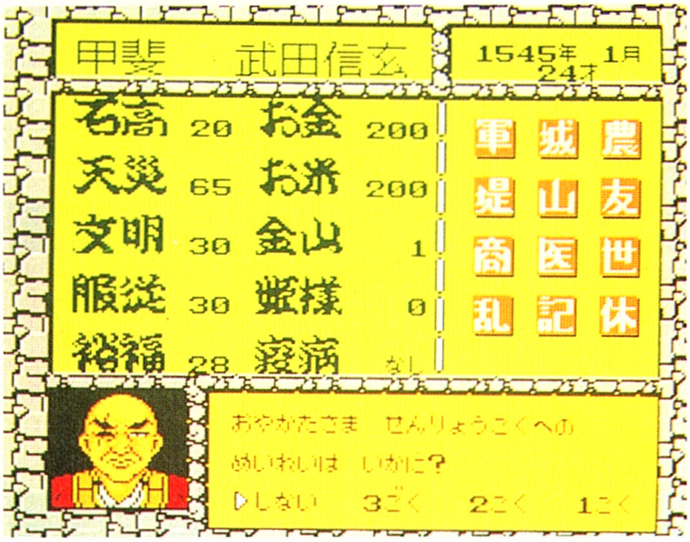
◀大河内城 二代目・具教

21 山城・足利義輝



◀二条城 二代目・義栄、三代目・義昭

内政モード　国力をつけることが兵力アップにつながるのだ



内政コマンドは全部で12種類ある。さらにいくつかはサブコマンドに分かれている。このコマンドを駆使して国力パラメーターをアップさせ、国力を上げなければならない。この国力を上げることによって徴兵数が増えるからだ。これらは✚キーでカーソルを移動させAボタンで決定する。この命令の実務はおなじみ信玄のナンバー1参謀の山本勘助だ。

国力パラメーター

石高	米の生産量。米の収穫量、徴兵数に影響する	お金	年貢、金山、合戦での戦利品。増やすことができる
天災	災害イベントの発生率を表す。堤コマンドと連動している	お米	軍・山・乱コマンド時に使用。売買でお金を増やせる
文明	年貢の収穫量、疾病発生率、薬の価格に影響する	金山	発見されている金山の数。金山1でお金5が毎月アップ
服従	民の忠誠度を表す。徴兵数や祭りイベント、一揆に影響	姫様	生まれた姫の数を表す。他国との友好を結ぶ時に必要
裕福	経済的豊かさを表す。商コマンドでの売買の価格に影響	疫病	疫病発生中かどうかを表示。足軽数、裕福度に影響

内政コマンド

軍	徴兵・出兵・移動の3つのコマンドに分かれている	医	疾病を押さえるコマンドで予防と薬とに分かれている
城	城造りコマンドで使うお金により文明度がアップする	世	世継ぎコマンドで武芸、学問、道徳からなっている
農	農政コマンドで農地開墾と農民援助に分かれている	乱	乱波コマンドで各国の偵察および攪乱ができる
堤	信玄堤で堤開発に投入する金額に応じて天災値が下がる	友	敵国と一時的に友好条約を結ぶコマンド。姫様が必要
商	御用商人井筒屋との売買コマンド。価格は毎回変わる	記	これまでの経過を記録するコマンド。本国のみで使用可能
山	金山コマンドで発掘と増産に分かれている。お金がもうかる	休	何もしたくない時に使うコマンド。1回休みということ

もっとも弱い足軽が重要なわけ

信玄軍団は本陣・騎馬・鉄砲・弓・槍・足軽の6つの隊を持っている。このうち攻撃力は本陣・騎馬隊が強く、槍隊は中くらいで接近戦に、鉄砲・弓隊は離れての攻撃に威力を発揮する。これに対して足軽は攻撃力も防御力も弱い。しかし、この足軽が兵力増強のための非常に重要な役割を担っているのである。

兵力アップするにはまず徴兵によって兵を集めることが必要だ。それと、鉄砲や騎馬、槍、弓などは商人から仕入れることになる。さて、お金がたまって騎馬や鉄砲をたくさん購入したとしよう。しかしこれで騎馬隊や鉄砲隊が生まれるわけではない。購入した武器は足軽に渡して初めて騎馬隊や鉄砲隊となるわけだ。つまり、足軽がいないと武器がたくさんあっても宝の持ちぐされとなってしまうわけだ。

また、足軽は移動力が6あり、3つの部隊に分けることができるので、槍隊ともども接近戦や消耗戦にはもってこいといえる。

突然のイベントが信玄の人生を左右させることもあるぞ



◀イベントはすべて左下のウインドウに表示されるのだ

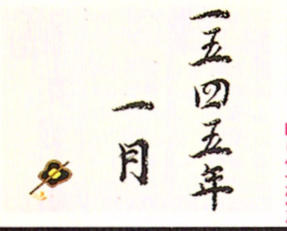
内政をしっかりやって合戦にのぞめば必ず勝てる！わけではないのが人生というかシミュレーションなのだ。長い人生の中には予測もしなかったできごとがよくある。この武田信玄2でもさまざまなイベントが用意されている。

まず月や季節によって発生する通常イベントがある。これは大雪、大雨、疫病などで天災度や裕福、文明度などのパラメーターに影響をおよぼすことになる。

突然発生するのが突発イベントだ。これには姫様、一揆、落盤、のろし、各国からの使者などがある。これらのイベントでは信玄にとってプラスになることもありマイナスになってしまうこともある。

また、特殊イベントとして勝頼誕生、おここ訪問、湖衣姫嫁入り、信玄の死などがあり、場合によって歴史が大きく変わることにもなるのだ。

武田信玄・勝頼の二代にわたる野望がスタートする



◀一五四五年一月、信玄全国統一に向けて動く。時に信玄24歳

ゲームは1545年、信玄が甲斐、信濃の2国を平定したところからスタートする。史実ではこの頃信玄は諏訪氏を攻撃し、上伊奈郡や佐久郡に進行している最中で、まだ信濃平定までには至っていない。

さて、ゲームの流れは1カ月が基本単位となって進んでいく。プレイヤーはある国に対して命令（コマンド）することによって1カ月が経過していくわけだ。ただし、領国を増やした場合は同時に4つの国に命令を出すことができる。そして1月になると各大名ともに1歳ずつ年をとることになる。

信玄の寿命は63歳から67歳、勝頼は85歳から89歳の間でランダムに設定されている。信玄が死した後を継いで勝頼が武将として活躍することになる。が、勝頼の死をもってゲームオーバーとなるので、これまでに全国21国を統一するのだ。

合戦モード 戦略を練り戦術を駆使して戦おう



◀ある程度国力がついたらいざ出兵して敵武将を討つのだ



◀前ページの武将のレベルを参照に出兵する国を決めよう



◀出兵兵力の決定。出兵数が多すぎると防御力が落ちるゾ

そもそもこれは国盗りゲーム。合戦に勝ってなんぼの世界。富国はなっても合戦が下手では何にもならない。このゲームでは合戦モードがオートの自動戦闘モードとマニュアルのちゃんと戦うモードがあるので信玄を見習って独自の戦略戦術を考えよう。



▲「ちゃんとたたかう」「じどうせんとうにする」の選択。運命が変わることもある!?

自動戦闘モード

これは時間短縮のためのオート合戦モードなのだ。ここではそれぞれの戦力にしたがってコンピュータがかってに戦ってしまうため、戦術を駆使する余地がない。だから、かなりの戦力の差がないかぎり、このモードで戦うとかなりの戦力ダウンを覚悟しなければならない。

途中で自動戦闘を続けるか退却かを聞いてくるが、基本的には敵軍との戦力差がかなりある場合のみの使用に限定して使ったほうがいい。特に敵国が城内に攻めてきた時に退却するとその国を失うことになるので、自軍城内での戦いでは、ちゃんと戦うようにしたいものだ。

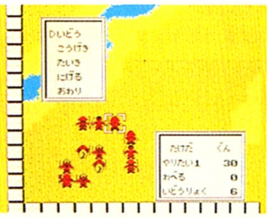


◀自動戦闘モードでは戦力差が大きいときに使おう

◀途中で合戦を続けるかどうか戦闘を中断して聞いてくる



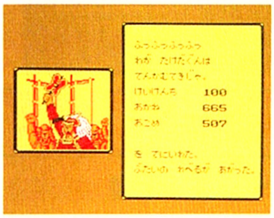
◀ちゃんと戦う場合、兵力を部隊ごとに振り分けるんだ



◀各兵種の能力に応じて各部隊を移動させる



◀敵兵力も一応調べておいたほうがいいと思う



◀どちらのモードでも勝利すると戦利品がどっちゃり！

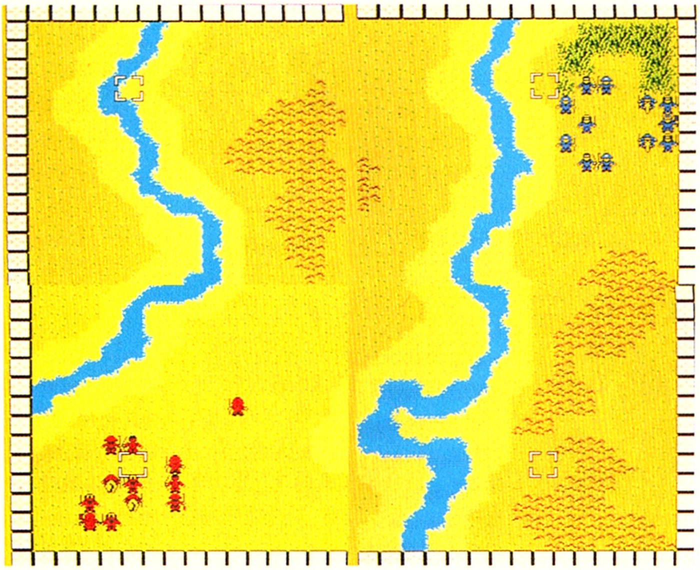
ちゃんと戦うモード

自軍の兵を移動させて敵陣へ攻め込むモードだ。最大６兵種・12部隊を移動して合戦を繰り広げることになる。このモードでは戦術が非常に重要になってくる。兵種はそれぞれ特徴があるので鉄砲などの飛び道具部隊と、槍隊などの接近部隊の動かしかたで勝利の女神は敵にも味方にも微笑むことになるのだ。このモードでは、自軍の戦力が敵より劣っていても女神に微笑んでもらうことも可能なのだ。

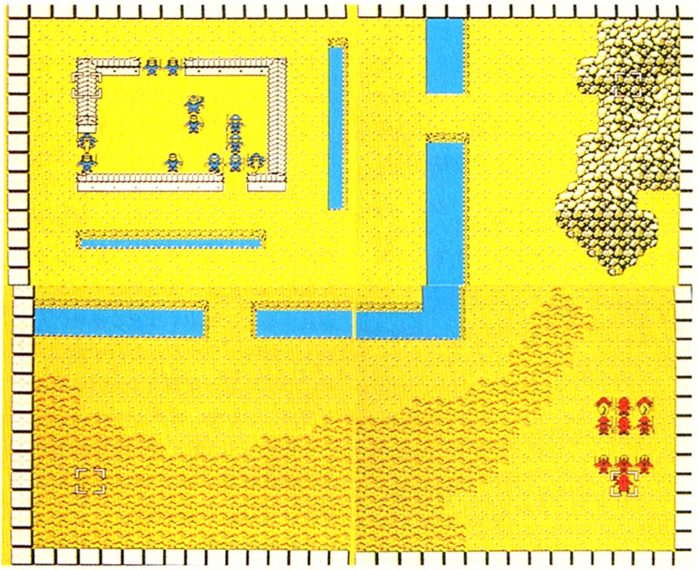
マップは前作の４倍４画面構成となっている。フィールドが広がった分、戦術も状況に応じて臨機応変で変えていく必要があるぞ。

さて、敵国を占領するためには野外戦、攻城戦の２回戦を戦わなければならないのだ。

１回の合戦は20ターンで戦われる。１ターンは全部隊の移動、攻撃が行われる。この戦いに勝つことによって戦利品が獲得できるのだ。



▲ここは西信濃・木曽義昌率いる深志城城外だ。ちょうど松本のあたり。敵は城外・城内に戦力を分けているので、普通に戦えば負けることはない。フィールドの地形を考えた戦法を考えよう



▲城外戦に勝ったらいよいよ城内へ。深志城の内部はもちろん迎え討つ敵に有利な状況にある。戦型を考えなければならない。この城内戦に勝利すると、この国を占領することになるのだ！



カセット／コナミ／8月25日発売／¥5900

RACER MINI-4WD JAPAN CUP

レーサー ミニ四駆 ジャパンカップ

日本中の子供から大人までブームに巻きこんだあのミニ四駆が、ついにFC化された。ミニ四駆が大好きな人だけではなく、これから始めてみようかなと思っている人まで、きっと楽しんでもらえるに違いない。それでは。

文／手塚一郎

ミニ四駆を知らない人へ……

ミニ四駆、ミニ四駆と騒がれているけれど、自分でそれを持っていない人にはよく分らないものだと思う。で、ここではミニ四駆について少々説明しておこう。

ミニ四駆とは4WDのプラモデルで、電池で走らせることができる。手のひらに乗ってしまうほどの大きさのこの車を持ちよってレースするわけだ。小さいけれど、スケールスピードでいえば、時速300kmを越えたりするから驚きである。

え、チョロQの親玉みたいだって？ 残念でした。ミニ四駆の楽しさは競走だけじゃないんだ。チューニングがそれ。タイヤやモーター、ギヤ、ウイングなどを交換したりして、いかに速く走れるようにするかを研究するわけ。これだよね。市販の部品に飽き足らなくなってしまった人は、モーターのコイルを自分で巻き直したりするのだから奥が深い。

ミニ四駆という限られた舞台で工夫に工夫を重ね、自分だけのオリジナルマシンを創る。想像してみれば分るように、とてもワクワクするよね。そして、それがもしも最高に速いマシンに仕上がったとしたら──。

子供だけではなく、大人にまで人気があるのも納得できるでしょ？



◀このゲームのメインは、このようなボードゲームタイプのもの。ルーレットをまわして進んでいき、止まった場所のイベントを消化していくのだ。馴れれば思った所に止めることも可能



▶レース前にはパーツを装着せよ。ただしコースに合ったセレクトが必要なのだ



◀ボードゲーム部分で設定した日数分消化すれば、いよいよレースの開始だ。ここではプレイヤーは一切の操作ができず見ているだけ。ミニ四駆にどんな改造を施したかのみが勝負である

それではゲームを始めてみよう

さて、それでは「レーサーミニ四駆ジャパンカップ」の説明に入ろう。

ゲームの目的は、自分のミニ四駆を、パーツを替えたり、改造したりして数々のレースを勝ち抜き、ジャパンカップで優勝すること。こう書くと簡単そうだけど、いやいや、これが結構難しいのだよ。

遊ぶことのできる人数は4人まで。もちろん、1人でもOK。ただし、人数が多ければ多いほど盛り上がるので、なるべく多人数で遊びたい。

まずやるべきは、自分のキャラクターを選ぶこと。用意されているのは右の4つ。くわしくはそちらを見てもらうとして、重要なポイントをひとつだけ。それは、選んだキャラクターによって展開が変わってくることだ。

ゲームの基本的な展開は、最近流行のボードゲーム・タイプ。ルーレットをまわし、止まった場所のイベントを消化する。これをくり返すのだ。ルーレットはキャラクターのバイオリズムによっては狙った場所に止めることもできる。しかも、イベントはキャラクターによって大きく変化するのだから単に運任せではなく、きちんとした作戦が必要なことは分るね。

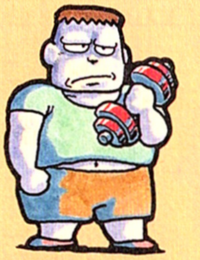
このボードゲームではお金を貯め、パーツを買い、ミニ四駆の改造に命を賭けて、来たるべきレースに備えよう。



▲このゲームは1～4人まで遊ぶことができる。なるべく多人数で遊んだ方が楽しい

✖キミの選ぶことのできるキャラクターがコレ

フランシコ



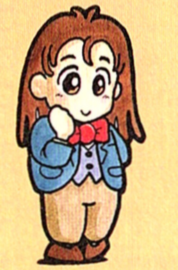
ほとんどフランケンシュタイン。勉強は嫌いだけど、力仕事ならお任せ。本当は内気な性格らしい。キミは本当に少年か？

ミナコ



設定では「ちょっとツッパってるぶりぶりギャル」。よく分らないが、まぁそういうことだ。素早さは男の子も顔負けらしい。

カマコ



パッと見ると女の子みたいだけど、実は男の子なのだ。変な名前だと思った。普通はおとなしいがミニ四駆のことになると…。

ハカセ



IQが200もある天才少年だ(少しください)。体が弱くて臆病だけど、正義感は強いんだ。いいからキミは勉強してなさい。

まずは田舎でお金を貯めるのだ！

「レーサーミニ四駆・ジャパンカップ」は、ボードゲームの部分と予選レースの部分とをくり返して遊んでいくゲームだ。前ページの説明でボードゲーム部分の概略は分ってもらえたと思うので、次はレース部分——と、いきたいのだけど、もう少しだけボードゲームについて書いてみたい。

ボードゲーム部分の基本的な画面は左のような感じだけど、ここでスタートボタンを押すと右の写真のようになる。最初は外周（田舎）をまわってお金を貯めることに専念。それが済んだら内周（シティー）へと行き、各ショップでパーツを揃えていくのだ。

選んだキャラクターと、そして各マスでのイベントの対処によって展開にいろいろと変化がでてくる。イベントについては、この下を見てほしい。



▲ルーレットのまわる速度は、キャラクターのバイオリズムが高いほど遅くなるのだ



▲ボードゲーム部分でスタートボタンを押すと、このように全体マップを見ることができる。どのような進み方をするのかでゲーム展開が大きく変化するので作戦が必要だね

お金が貯まったらショップでお買い物

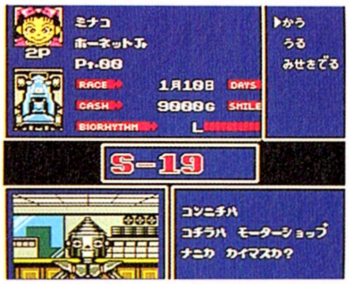
ここでは数多く用意されているショップのうち、そのいくつかについて説明していきたい。

まず入っておきたいのが、モーターショップ。ここでは、モーターやバッテリー、ギヤを買うことができる。モーターはミニ四駆のスピードを簡単にアップさせられるのだ。ギヤも同じ。

もしも、もっと性能のいいミニ四駆が欲しいなら、ミニ四駆ショップへと足を運びたい。今使用しているミニ四駆を下取りしてくれるのがうれしいね。登場するミニ四駆は、すべて実在のものだから、それに関する情報を持っている人はちょびっとお得。

ツールショップは、ライバルに差をつけるための場所。グリス、ツールセット、ピンバイス、充電気、パックなどを買うことができる。グリスは、ギヤやシャフトに塗り、摩擦を減らす。そのせいで少し重くなってしまうけど、それ以上の効果が期待できる。ニクヌキとは、シャーシに穴を開けてミニ四駆の軽量化を図ること。これはピンバイスを持っていなければできない改造法だね。

ショップには、銭湯や本屋なんていうのもある。本屋はミニ四駆の資料を買えるので分る。では、銭湯は？ ここは、キャラクターのバイオリズムをアップさせるための場所なのだ。バイオリズムは、これが高いとルーレットのスピードを遅くできる。思ったところで止めやすくなるわけ。他のショップは下を参考にしてほしい。



▲田舎でお金を貯めたら、シティーへといこう。30000ゴールドぐらいあればＯＫ！

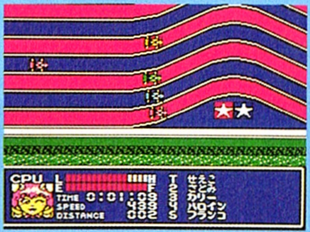
そしてミニ四駆レースの始まりだ！

ゲーム開始時に、レース開始までの日数を設定できる。プレイヤー全員に１回ずつルーレットの順番がまわってきたら１日が経過するのだ。早くレースに出場したい気持ちは分るけど、ある程度の日数がないと思ったようなチューンができなくなるので注意したいところ。

さて、レースの説明をしよう。予選レースは全部で４つ。ドラゴンウェーブ、クラッシュレスリング、スピードフラッパー、グレートコンバットだ。１つ目と３つ目はスピードを競うもの。問題は、クラッシュレスリングとグレートコンバットの２つ。前者は１ｍ四方のリングでミニ四駆同士を激突させるもの。パワーと重さが勝負だね。後者は、いわゆるオフロード。地雷があったりするのだ。こうやって見てみると、ただミニ四駆を速くすればいいわけではないことが分る。コースに合ったセッティングが必要なのである。この予選で好成績を収めれば、ジャパンカップへ出場できるぞ！



▲対戦相手は全部で20人ほど。よほどいい改造をしないと勝ち残ることは難しいのだ



▲レースが始まったら、もう操作はできない。見てるだけでもドキドキする

⊙宝くじ売場



シティーには、宝くじ売場もある。１回1000ゴールドだ。自分の買いたいナンバー（４ケタ）を指定するだけ。見事当選すれば一気に大金持ちになれるぞ。夢を見ようぜ！

⊙タイヤショップ



タイヤショップでは、タイヤはもちろんのこと、ホイールやシャフトも買うことができる。ただし、ミニ四駆によっては使えないパーツもあるので、それなりの知識が必要だ。

⊙ウイングショップ



ウイングショップに入ると、妙な２人組のお姉さんが出迎えてくれる。ここでは、ウイング、ダクト、スタビライザーの購入が可能だ。ウイングにはリア用やフロント用があるぞ。

⊙アトラクション



アトラクションは、ショップではない。ここに止まると、クイズや宝探しなどが待っているのだ。どれもがお金になるのでなるべく参加したいね。だるまさんがころんだもあるぜ！

カセット／東宝／8月8日発売／¥5800(税抜き)

BURNING UP! BROTHER



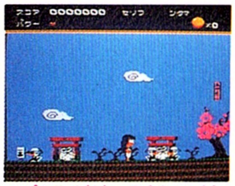
燃える!お兄さん

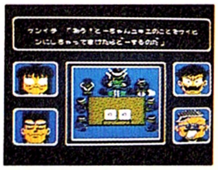
少年ジャンプの人気漫画「燃える!お兄さん」がFC化。こーゆーキャラクターものって、けっこう期待ハズレっちゅーパターンが多いんだけど、この1本はどうかナァ。キャラにおんぶにダッコじゃ悲しいもんね。

文/ニョクマム古橋

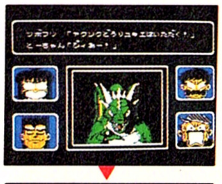
バクチ好きのお父ちゃんがユキエ姫をなんと景品に……

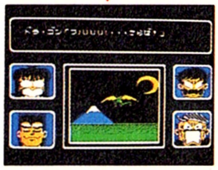
あうっ、困ったのだ。とーちゃんがバクチの借金のカタに、大事なユキエを景品にしちゃったのだ。それも、バクチの相手はあの悪名高きドラ・ゴン。あうっ、これは救い出しにいくしかないのだ……っという感じで始まるこのゲーム。ジャンルはアクションなんだけど、どっちかっつーとそのあい間に入る会話のほーがテンポがいい。「燃える!お兄さん」のファンなら楽しめそう。えっ、読んだことない!? あうっ、困ったのだ…。


▲パワーがゼロでオシマイね

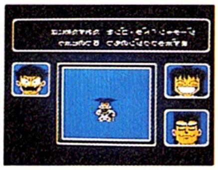

◀とーちゃんがユキエをバクチの景品に…!?


◀丁半賭博に負けると大変なことになる


◀景品のユキエを勝ちとったのはドラ・ゴン


◀で、ユキエをさらっていく、ドラ・ゴンの図

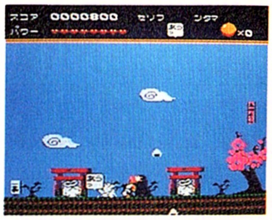

◀ユキエを手に入れたドラ・ゴンは勢力を拡大


◀じーちゃんの話では「シタマ」が解決の鍵に

敵を倒して色こんなアイテムもらっちゃおう

アクション面での基本攻撃はパンチとキック。敵を倒すと、エネルギーが1UPするオニギリ、2UPするハンバーガー、そして「セリフ」などが飛び出す。で、こいつをキャッチすればアイテムとしての効力を発揮するってわけだ。ちなみに「セリフ」は攻撃用のアイテムなどに使えるんだけど…詳しくは次のコーナーで紹介しようね。

それ以外のアクションでは、敵の攻撃を避ける時などに使うしゃがむやジャンプ、ゲーム内ゲームやワープ地点に進入するための入るなどがある。ま、単純だからすぐ覚えられると思うよ。


◀敵を倒せば「セリフ」など、様々なアイテムが飛び出すぞ!

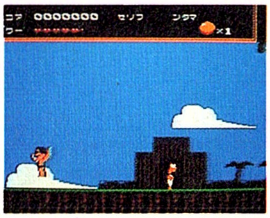
ジャンプ


▲敵の攻撃を避けたり、高い段差に飛び乗ったりする時にはジャンプね

パンチ


▲背の高い敵を倒す時にはパンチ。ジャンプしてくる敵にも有効な攻撃

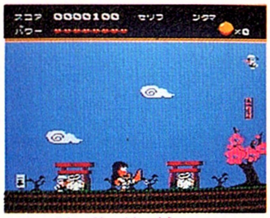
入る


▲ゲーム内ゲームや、ワープポイントに入る時には✚キーを上でOKね

しゃがむ


▲敵や、飛んでくる武器を避ける時に。あんまりかわせないけどね

キック

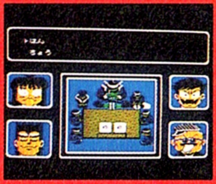

▲背の低い敵を倒す時にはキック。パンチでは空振りしちゃうよーな敵に

セリフ


▲これが極めつきの「セリフ攻撃」。様々なパターンで敵を倒せちゃうぞ

オープニングゲームに勝っちゃうと……

ユキエがバクチの景品になっちゃったことは話したよね。実はこのバクチ、ゲームの最初にプレイヤー自身が勝負することになるんだ。で、その勝負に勝っちゃうと…オワリ。そ、そりゃないよナァ。


◀丁半賭博で勝負勝負!で、丁半どちらかを選択


◀えっ、勝っちゃった!? ってことはどーなるの



◀あらま、ホントに終わっちまったよ。トホホ…

キャラがとんでもなきゃ攻撃方法もとんでもないのだ！

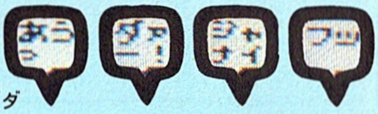
このゲームの最大の特徴は「セリフ攻撃」。ステージによって登場するキャラクター（ケンイチ、ひどう、ロッキー、しらぬい）ごとに、そのキャラの口ぐせ的「セリフ」などによって敵を倒したりすることができるんだ。

この「セリフ」の使い方としては、セレクトボタンでどの「セリフ」を使うかを決定、Ⓑボタンで発射、となる。発射された「セリフ」は地をはい、キャラの周囲を回転し、あるいは爆発して敵を倒したり、高いところへジャンプするための踏み台になったりする。

――こう書くと、へぇ、面白そうじゃん、と思うかもしれないが、あんまり期待されすぎても、いや、そ、それは…と頭をかいちゃう。というのは、この「セリフ」、つまりはよくあるアイテムのグラフィックを「セリフ」としての体裁を整えたフキダシに置き替えたというだけのことだからだ。

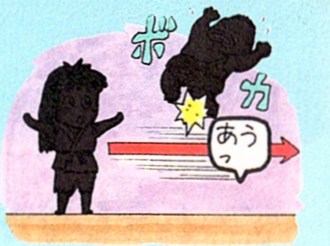
「セリフ攻撃」っていうアイデアはすごく面白いと思うんだけど、それがアイデア倒れに終わっちゃってる。もっとセリフの数をしぼって、特殊アイテム的な使い方にしてもよかったのにね。

セリフ攻撃 その1



ケンイチは「あうっ」、ひどうは「ダアー」、ロッキーは「ジャナイ」、しらぬいは「フッ」。

それぞれの主人公キャラの横水平に発射され敵を倒す貫通弾で、各キャラの口ぐせが攻撃用の「セリフ」弾になっている。この「セリフ」は画面から消えるまで、何匹でも敵を貫通してやっつけてくから、かなり有効。

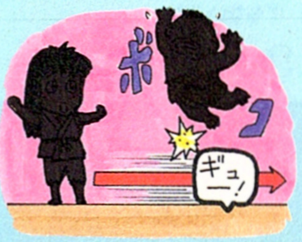


セリフ攻撃 その2



全キャラクターとも「ギュウ！」。

主人公キャラから発射されると、地表にそって地上の敵を倒していってくれる貫通弾。主人公が段差の上にいても、下でウロウロしている敵を倒せるって寸法だ。ただし、ジャンプする敵や、物を投げてくる敵に対しては、地表をはっていく弾だけにかわされちゃう場合が多いぞ。



セリフ攻撃 その3



全キャラクターとも「マモレ！」。

主人公キャラの周りを一定時間回転して敵を倒す。「セリフ」の大きさがある程度あるし、回転するスピードもけっこう速いから、前後を敵にかこまれちゃった時なんかはとっても役に立つ。「マモレ！」っていうだけあって、防御のアイテムとしても有効。ボスとの対戦にも使えるよ。

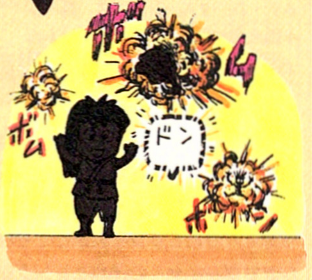


セリフ攻撃 その4



全キャラクターとも「ドン」。

これを使うとその画面内にいる敵すべてを倒すことができる。それだけに、この「セリフ攻撃」は無敵。どんな敵だろうが、どこにいる敵だろうが、関係なしに一瞬のもとに消してっちゃうんだからね。ただし、もちろんボスキャラには効果なし。ボスには他の「セリフ攻撃」でね。

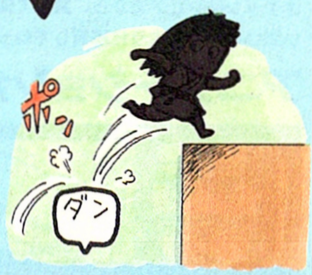


セリフ攻撃 その5



全キャラクターとも「ダン」。

主人公キャラはこれを踏み台にしてさらに高いところへジャンプできる。ジャンプしてもとどかない高い段差があったら、軽くジャンプしてこれを発射。一定時間空中に「ダン」が残るから、この「ダン」に一度ジャンプしてから、さらに高い段差へと飛び移ればＯＫっていうわけね。

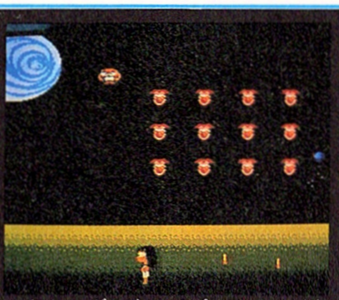


GAME in THE GAME

このゲームの中には、まったく違った種類のゲームが隠されてる。例えば岩を避けながら星印を取っていくレーシングゲーム、インベーダーゲームのパロディ、炎の飛びっこなどなど。ま、みんなオマケみたいなゲームだけど、それなりに楽しめるぞ。得点ももらえるから、一種ボーナス面としての性格も持ってるのだ。



▲岩にぶつからないように星印を取っていくレーシングゲーム。途中からすごく速くなる



▲インベーダーゲームのパロディ。マイキャラの動きが遅いから油断してるとヤバイ



▲燃えさかる炎をジャンプでかわしていくゲーム。2人いるからタイミングがポイント



名門！第三野球部

バンダイのキャラクターシリーズ最新作は、最近もっともメジャーな野球アニメ「名門！ 第三野球部」なのだ。アニメーションウインドを導入して、熱血スポ根じたての野球ドラマが味わえる。原作のファンは必見！

文／S-MAN

ゲームをしながら熱血スポ根ドラマするのだっ！



これは、「名門！ 第三野球部」という野球アニメの原作を、野球ゲームをしながら100%楽しめる新しい手法のソフトなんだ。つまり、今回フィーチャーされているドラマチック・モードっていうのは、その名の通りドラマのストーリーに則って遊ぶものだからね。

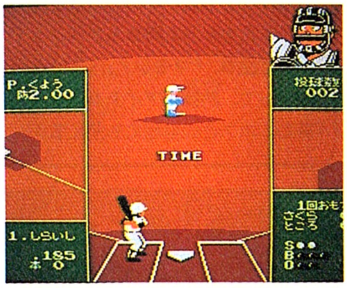
野球の名門・桜高校の三軍選手たちが、ひたすら根性根性で一軍に成り上がり、地区予選を勝ち抜き、念願の甲子園出場を果たしてゆく。そして、夢にまでみた甲子園優勝という目標を目指して、球児たちの熱き野球物語がドラマチックに展開していくんだ。

もちろん、彼らの運命を導いていくのは、全てキミ自身のゲームテクニックにかかっているというのは、言うまでもないよね。

モードは3種類

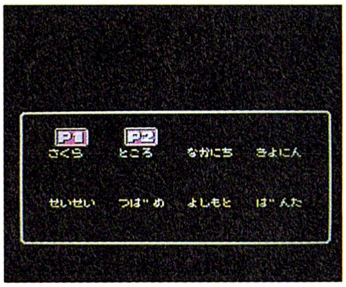
モードは3種類用意されているんだ。基本の野球ゲームだけを楽しむモードも、当然ながらあるんだよね。ただ、本当にアトラクション要素などは一切無しの、純粋な野球ゲームとして。こっちのほうは、徹底して野球ゲームだけを楽しんだり（2P戦とかね）、あるいは本チャンの練習としてプレイするモードとして活用できるってことだ。本チャンはシビアだから、負けて悔しい思いをしないように練習してねっ！

1Pモード



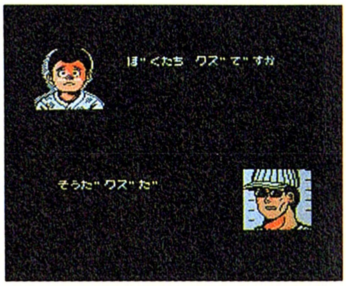
▲メイン画面はファミスタタイプ。操作系もほとんど同じだから馴染みやすい

2Pモード



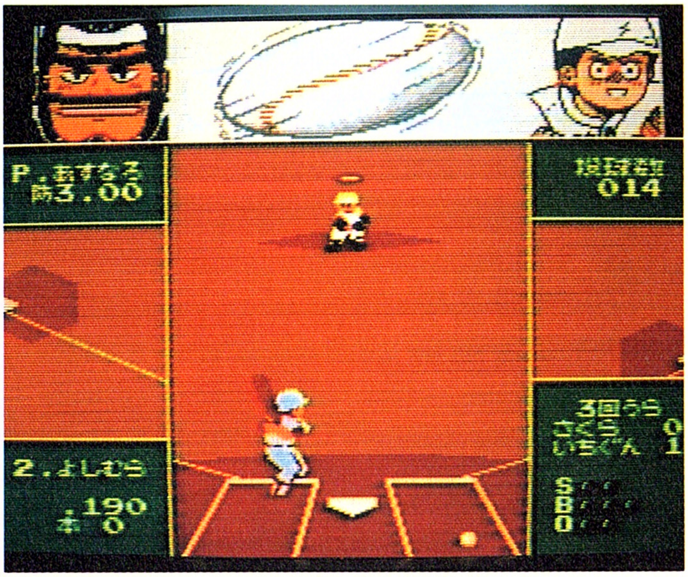
▲チームバリエーションは、桜高校＋甲子園出場校に設定される7チームだ

ドラマチックモード



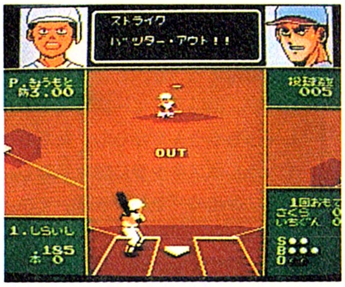
▲これを選択すると、オープニングシーンが始まる。物語がスタートするんだ

アニメーションが同時進行する!!



アニメーションウインド

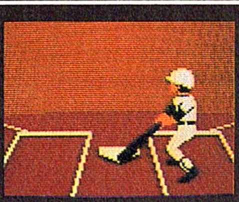
ドラマチック・モードの秘密兵器は、画面上部に表示されるアニメーションウインドだ。要するに、その場面に合ったキャラとセリフを表示してくれて、しかもプレイヤーの操作とシンクロしてアニメがリアルタイムで動いちゃうというアイデアなのだ。こりゃ原作が大好きな少年たちは、超カンゲキだね！



▲ただ難を言えば、セリフに見入ると、そのスキに投げ込まれちゃうとこだよな

超スピーディーな投球にア然!?

アクションのうえで、最も他のゲームとのギャップを感じる点があるんだ。それは、投球スピードが異常にブッ速いことなんだ。フルスイングだと、とてもじゃないけど狙えないんだよね。商品バージョンだとどうなるのかな。



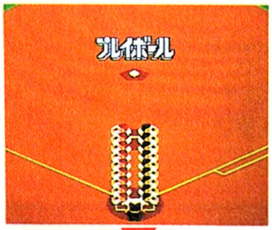
◀このままなら、ハーフスイングが完璧に攻略の決めテになりそう

これがドラマチックな戦いなのだ!

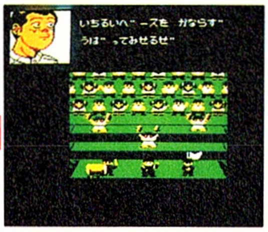
ちなみにドラマチック・モードの試合はどんなノリなのかを、ここらで紹介してみよう。頭ン中で熱い試合を思い浮かべて、見てちょうだいね。原作のさわやかな青春野球が、鮮やかに再現されている（かもしれない）ぞ!



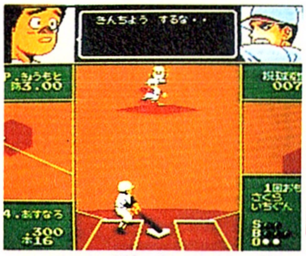
▲根性だけは誰にも負けないぞ。一軍に目にもの見せてやるっ!



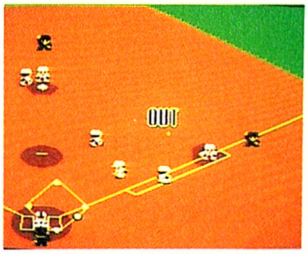
◀さあ試合が始まるぞ。特訓した成果を発揮しよう



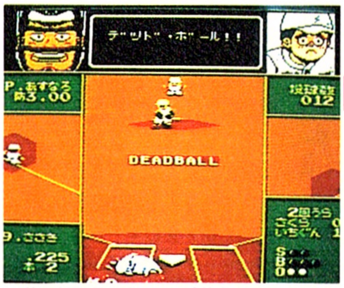
◀チェンジのときなどには、こんなシーンが用意されている



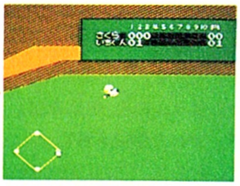
▲2アウトで打席に立つあすなろ君。ちょっと緊張しているみたいだ



▲2回表たかはしの痛恨のあたり。しかし、結果はダブルプレーを刺される



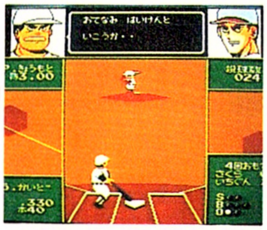
▲敵に先取点を取られ、緊張のあまりにデッドボールを出してしまうあすなろ君



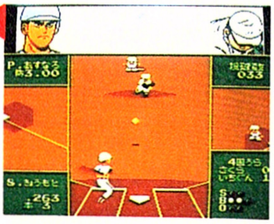
◀根性でボールを追いかける。見事なファインプレーが決まるっ!



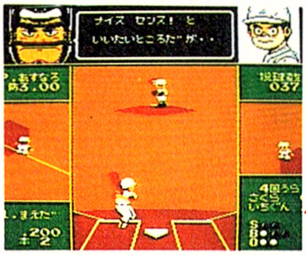
◀よ〜し、あすなろ君その意気だ。頑張れよ!



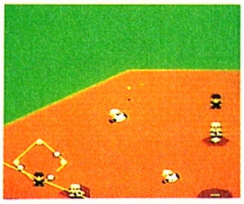
◀主砲かいどうの登場。ここらで一発決めてくれっ!



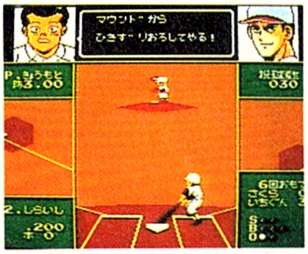
◀まずい! きょうもとにこの球は甘過ぎる!



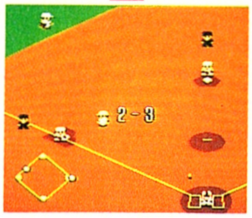
▲2アウト、ランナーは1・3塁。この窮地をどう切り抜けるのか



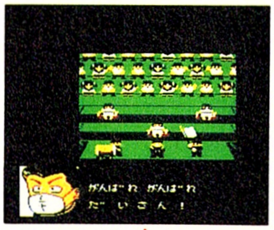
◀うっ、これは痛いエラー。追加点を取られる



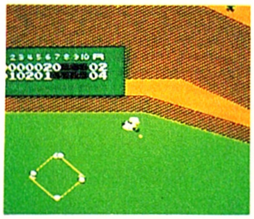
▲おおっと、しらいしの過激な発言。そのくらいの根性が必要なんだ



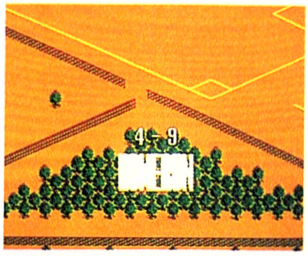
◀期待に答えたかいどうのヒットで巻き返しだ!



◀応援団の掛け声にも、自然とリキが入ってくる



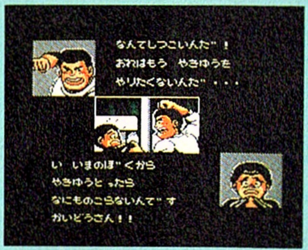
◀しかし、7回の裏で一軍の猛打撃がさく裂!



▲ガ〜ン! ついにホームランまで打たれてしまった。ま、また次があるさ

ドラマチック・モードはこうなっている!!

ここではドラマチック・モードの構成を紹介していくとしよう。まずモードを選択するとオープニングシーンが始まり、第三野球部がなぜ一軍と試合することになったか、いきさつの説明をしてくれる。そして一軍との試合に勝つと（1点差の負けを含む優勝）、一軍が再試合を申しこんできて、次に進める。だけど、もしそこで大差で負けたら即にゲームオーバーだ。次に、銚子工業との練習試合。ここで負けるとピッチング練習が行われ、あすなろ君はちょっとレベルアップして、負かされたチームと対戦できる。こんな感じで甲子園目指して戦っていくんだ。





む、むなしくも

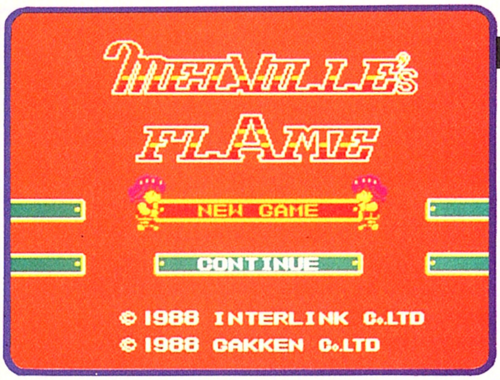
僕は原作をあまり知らないから、うまく表現できないけど、アニメのファンの人なら、ズッポしハマリながらプレイできる内容なのは間違いないんじゃないかな　これなら、負けてもまた頑張れるよね!



◀あすなろ君ってば、そんなに気を落とすなよ〜

カセット／学研／8月中旬発売予定／￥5900(税抜き)

MELVILLE'S FLAME



メルヴィルの炎

「メルヴィルの炎」。タイトルが様式美してる。最初聞いた時ヘヴィメタルの曲名かと思ってしまった！(アホ)。メタル好きの筆者の急所を突いたこのゲームはＳＬＧとＲＰＧの、２つの要素のマッチングがウリなのだ。

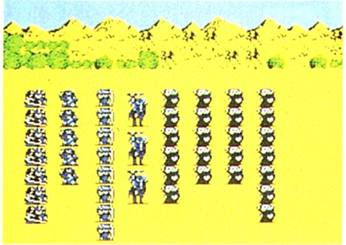
文／ジミー内田

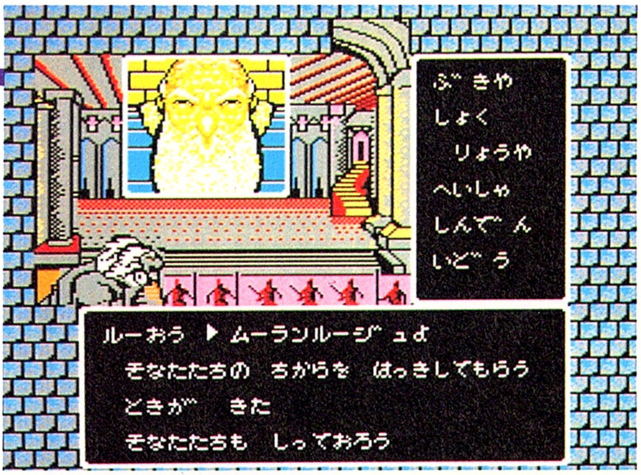
盗まれたメルヴィルの炎を奪回せよ

戦乱の歴史を歩んできたアストラディウムの世界。ルー帝国は「メルヴィルの炎」の力によって戦乱の世を平定し、長きにわたってアストラディウムに平和な時代をもたらした。

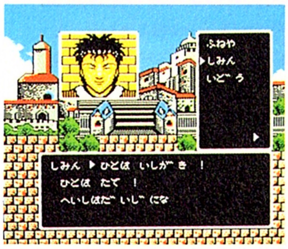
だが復讐に燃えるルーの敵対国ドゥーマは、「メルヴィルの炎」を盗み出し、アストラディウムの覇権を奪回せんと進軍を開始したのだ。この危機を脱する方法は唯一、「メルヴィルの炎」を取り戻すことだ。ルー皇帝は４人の親衛隊「ムーランルージュ」たちに混乱に乗じて離反した諸侯の平定と「メルヴィルの炎」の奪回を命じたのだった。

というのがストーリーのあらまし。タイトルやストーリーはこれでもかと言わんばかりにＲＰＧ的だが、実際のゲームはそうでもない。話の展開はＲＰＧなのだが、メインとなるのは戦闘モード及びマップ上の各地区を制圧していく過程のシミュレーション要素なのだ。プレイヤーは行く先々の町や城で「メルヴィルの炎」に関する情報を集めていかなはねらないが、移動にかかる手間をかなり省いたシステムになっており、謎解きはあくまでゲームを盛り上げる「演出」といった感じだ。つまり、戦闘モードでのシミュレーション要素がこのゲームの最大の目玉なのだ。


▲戦闘シーンは飛び交う矢や砲弾がアニメーションする。ウルティマ風の白兵戦



◀ルー皇帝の命を受け４人のムーランルージュたちは旅立った。グラフィックはなかなかヨイ。人物の顔などはとてもキレイ



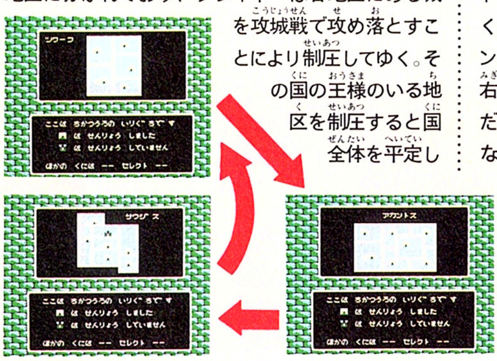
◀町の人々や門番は重要な情報を教えてくれる

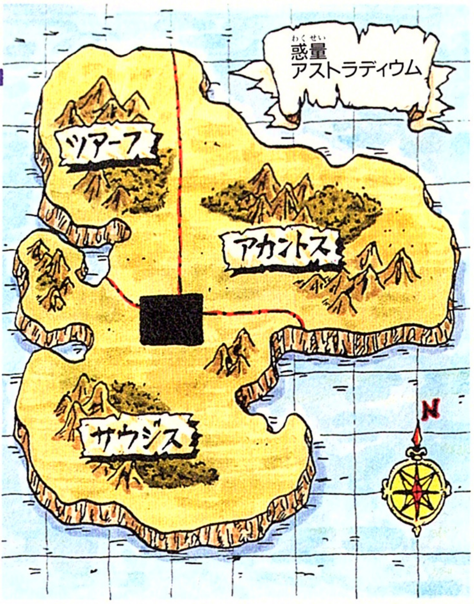

◀敵が黒いシルエットで見える。Ｂボタンで先制攻撃だ

1つ1つ隣接地区を制圧してゆくのだ

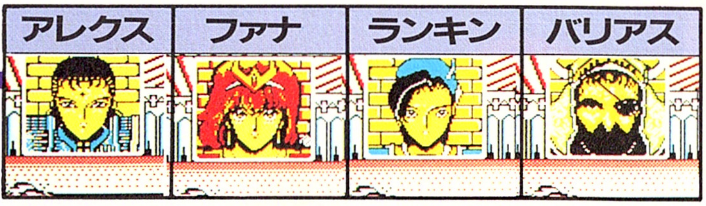
ゲームの進み方と「移動」に関して説明しよう。舞台となっているアストラディウムの世界には、ツワーフ、アカントス、サウジス、イセント、ドゥーマの５つの国がある。１つの国はさらにいくつかの地区に分かれており、プレイヤーは各地区にある城を攻城戦で攻め落とすことにより制圧してゆく。その国の王様のいる地区を制圧すると国全体を平定したことになるのだが、当然最初は王城があるのはどの地区か分からないので、地道に隣接する地区から攻めていくしかないワケだ。

ある国を制圧すると船を使えるようになり、イセント、ドゥーマと大陸の外の国へ侵攻の歩を進めていくのだけど、最初の隣接する３つの国の移動パターンがすべての基本となっている。左下の３つの写真と右のマップを見て欲しい。移動に関しては、陸続きだからといってテクテク目的地まで歩いていかねばならない、なんてことはなく、地区から地区へ、また は別の国へは「地下通路」を使ってヒョイ、と移動できるようになっている（ワープって感じね）。ＲＰＧにつきものの移動のじれったさがかなり軽減されてるってワケだ。ただ、移動可能なのはあくまで制圧した地区の隣接地区までなので、いきなり遠くへは行けないよ。





部隊と戦闘に注目してみた



このゲームを始める前にひとつ頭に入れておかなきゃならないのは、「ストーリー展開はＲＰＧ、戦闘モードはシミュレーション」ということだ。４人パーティー＝ＲＰＧという先入観が頭にあると、初期段階の戦闘はレベルアップのための一種の「作業」みたいになり、おざなりになりがちだよね。だけど、戦闘の経験によって成長してゆく要素もあるにはあるけどとても少ないので、最初から、雇う部隊の種類や地形との相性、食糧の確保などの問題をシビアに考えていかないと、全くゲームが進んでくれないのだ。というわけで部隊と戦闘について、スポットを当てて見てみようと思う。

部隊名	兵士１人の料金	最低必要統率力
剣	２リンク	1
やり	１リンク	1
騎馬	20リンク	16
象	30リンク	80
戦車	25リンク	48
弓	１リンク	1
鉄砲	５リンク	128
投石	５リンク	1
大砲	10リンク	16
魔術師	50リンク	112

☆武器と防具について

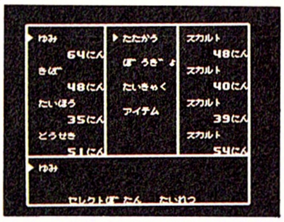
多少無理をしてでもお金がたまったら買ってしまおう。あるとなしでは攻撃力や防御力がかなり違ってくる。だけど、雇ってない部隊の武器を買っても意味ないよ。



◀少々値段は高いけど買っておけば効果は大きい

★部隊を雇う

プレイヤーの４人のパーティーは各各特徴的な個性を持っていて、雇える部隊の種類も違う。また、統率力というパラメーターがあり（右上の表を見ておくれ）これが低いうちは雇える部隊の種類も限られてくるのだ。各部隊には攻撃範囲があって、例えば剣部隊は最前列にいないと敵を攻撃できないが投石部隊は後方からでも攻撃可能なワケだ。これらを考えつつ部隊を編成しないと、１回の戦闘で部隊の数が激減してフィールドの上をオロオロ逃げ回るなんてことになりかねないのだ。

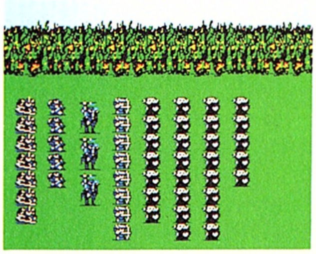


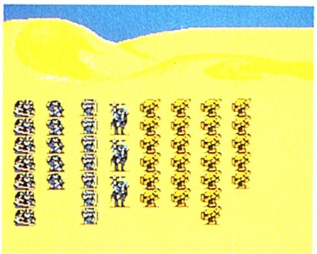
◀各部隊は最高で64人まで雇うことができる

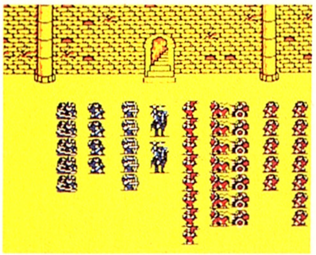
★地形の影響と部隊の相性

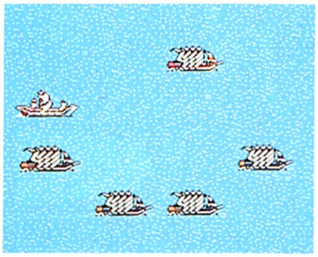
実際に敵と遭遇し戦闘状態に入った際、攻撃力や防御力に大きな影響を与える要素として地形がある。平地、森林、砂漠、湿地、海などがあり、例えば湿地では剣、やりなどの歩兵部隊が強く、砂漠では投石、弓などの飛び道具系の部隊が有利になる、といったようにに部隊の種類と密接に関連してくるのだ。加えて敵の部隊との相性も微妙にこれに絡んでくる。人数が同じなら剣は弓に有利で大砲は投石に強い、といったような部隊同士の相性があり、効率的な攻撃を行うためにはぜひとも早めに把握しておきたいところだ。

海での戦闘は船同士の戦いとなる。小型船、中型船、大型船、いくさ船の４種類があり、借りる時の値段が高くなるにつれて戦闘力が高い船になる。海上戦では船の戦闘力がすべてなのでケチらずできるだけ高価な船を借りよう。









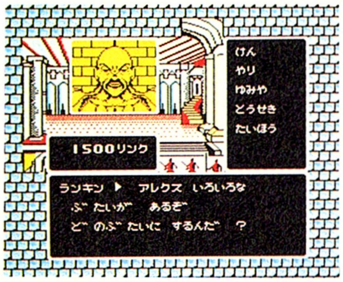
◀砂漠などは部隊の力に大きな影響を与える。平地ではほとんど影響がない。あらかじめ地形に対応した部隊編成にするのも手だ

★町：部隊の補充と食料の確保

町の中には食糧屋、兵舎、神殿、武器屋、船屋、などがあるが、町によってはない店もあるし、武器屋で売っている武器の種類も町によって違う。また、市民や門番からは色々な情報を得ることができる。

１つの地区に必ず１つは町があるワケではないので、１度入った町の場所や、何が売っていたかなどは必ず把握しておこう。特に兵舎に関しては厳重なチェックが必要だ。兵舎には新たに部隊を雇ったり替えたりする必要がある時に行くのだけど、これがある町の数はかなり少なく、どこでも部隊を補充できるワケではないんだ。部隊の数がかなり少なくなってから「兵舎はどこだ？」じゃ手遅れだからね。

食糧屋はどこの町でもあるけど、余裕をもって買いだめしてから旅に出たほうがやっぱりヨイ。「キャンプ」コマンドでキャンプをしても、食糧が無かったら部隊の体力は回復しないし、攻撃力や防御力も下がる一方になってしまう。常に多めの食糧をキープしておくのがベターだ。

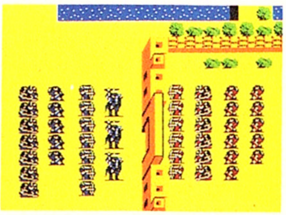


▲兵舎は町によって違いがあり、雇える部隊と雇えない部隊があるので気をつけよう

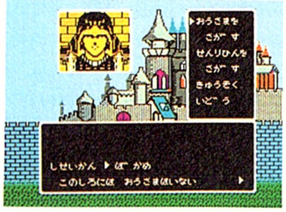
★攻城戦：ベストな部隊編成は？

地区制圧のメインイベント・攻城戦ではブーメラン、戦車、大砲などのかなり手強い部隊が相手だ。さらに、城壁を隔てての飛び道具合戦と城内での白兵戦の２段構成となっているので、できる限りここに到るまでに部隊の数を温存しておくことが望ましい。途中で遭遇する敵の駐留部隊には先制攻撃を、突然襲ってくる原住モンスターには部隊の人数を考慮して不利とみたら逃げる（統率力が下がるけどね）などの作戦が有効だろう。アレクス＝剣部隊、ファナ＝弓部隊、ランキン＝大砲部隊、バリアス＝投石部隊という編成がベストだ。（統率力が上がってきたらアレクスには騎馬部隊がヨイ）。

攻城戦に勝利して城を陥落させせたら「戦利品を捜す」のを忘れないように！ここで戦利品（お金）をキッチリとっておかないと、攻城戦で疲れ切っている部隊を立て直すことができないぞ（かなりお金かかるからね）。



◀ある程度の部隊数が残っていないとキツイ



◀ここは王城ではなかった。ガクリ…

REVIEW & GUIDE

コ ズ ミ ッ ク ウ ォ ー ズ

カセット／コナミ／8月4日発売／¥6,500（税抜き）／B・バックアップ

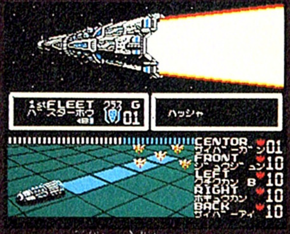
COSMIC WARS

人気のSTGシリーズ「グラディウス」の世界をバックグラウンドに誕生したコナミ初の本格的SFシミュレーションゲーム「コズミックウォーズ」。システム、シナリオ、ユニットデータ、攻略情報、そしてゲームインフレッションをまじえての完全紹介だ。

文＝大堀康祐



▲タイトルだけだとSTGっぽい


▲ゲーム展開は綺麗なアニメで…

SLG of グラディウス

正直いって、SLGは苦手なんだ。特に、戦略級のSLGはダメ。戦術（戦闘）を楽しむタイプ、例えば「ネクタリス」みたいなSLGは、わりと好きなんだけどね。ま、そんな僕が、なぜこの記事を書いてるかってのが今回のテーマっていえるかもね。

「コズミックウォーズ」は本格的SLGである。少なくともFCのレベルでは間違いないと思う。"生産"と"補給"のコマンドがあるんだから。そして、僕はこの2つのコマンドのあるSLGは苦手だったはずなんだ。

ところが、不思議なことに僕は「コズミックウォーズ」にハマッてしまったんだよね。たぶん理由は2つ。1つは、ストーリーの設定がグラディウスの世界だということ。"ビッグバイパー"がユニットとして存在するということだけでも嬉しいし、戦闘モードはアニメ処理でけっこう見せてくれる。もう1つはフェイズ制。SLG初心者って、フツー、コマンドの管理がうまく出来なくて混乱しちゃうんだけど、フェイズ制では、フェイズによってコマンドが整理されているから、ゲームシステムを理解しやすいんだ。

「コズミックウォーズ」ってSLGとしては、システム的にもシナリオ的にもとっつきやすいゲームだと思う。SLGファンはもちろん、SLG入門用にいいんじゃないかな。



▲ゲーム設定も思いのままだ…



▲グラディウスのユニット多数登場

DATA COLUMN

STG、グラディウス シリーズ

「グラディウス」に始まり「サラマンダー」「グラディウスII」へと続く、一連のコナミのSTGは"グラディウスシリーズ"と呼ばれゲームファンからの高い評価を得ている。このシリーズは、ラティス軍を含む連邦国家側と他宇宙からの侵略者（たとえば、異形生体メカで武装した未知の生命体バクテリアン）との対決という基本設定と世界観を共有している。シリーズ中に登場したメカがこのCWにも数多く見られる。

フェイズ制とは

既成のシミュレーションゲームで用いられていたターン制を、さらに細分化、ターンを7つのフェイズというパートに分け、それぞれを順を追って行動・終了する方法。コマンドの手順が整理されるので、初心者でも本格的なSLGが楽しめるようになった。

1ターン

生産 ▶ 司令官募集 ▶ 編成 ▶ 亜空間移動 ▶ 攻撃 ▶ 移動 ▶ 投資 ▶ END

2Pへ…

生産という概念のないSLG

ネクタリス(PCエンジン)

CWとは違う発想で作られたSLG。生産等SLGのわずらわしい点をいっさい省き、戦術レベルの戦闘だけを残した作りになっているゲーム。SLG入門用に最適。


◀生産・投資・弾数などわずらわしい面をすべて削除。敵の思考時間が短いのも魅力

ユニット別性能を把握して、戦闘で勝利をおさめろ

コズミックウォーズ、シナリオで勝利をおさめるには、まず1つ1つの戦闘に勝利しないことには話にならない。特に1P側で、対コンピュータ戦を行う場合、シナリオが進むにつれて、1P側の初期生産値は、2Pのそれに対して、減ってくるので、同率ぐらいの勝率では、とうていシナリオで勝つことは不可能となってくる。まずは戦闘で勝利をおさめることを念頭に入れよう。

戦闘で勝利をおさめるには、まずそれぞれのユニットの、ユニットに対する攻撃力を知ることが必要だ。ユニット別の戦闘効果は右図の通りだが、中でも特筆すべき点は、戦闘機とバトルスーツのコストに対する攻撃力の高さ。戦闘機はOPSに対し95の攻撃力を持ち、バトルスーツは対戦艦攻撃に対し、非常に高い攻撃力を持つ。この2つを主軸に戦闘を展開していくのが得策だ。

攻撃側 ＼ 目標物		旗艦	戦艦 A	戦艦 B	巡洋艦 A	巡洋艦 B	駆逐艦 A	駆逐艦 B	ミサイル艦	補給艦	次元潜行艇	偵察艦	宇宙空母	戦闘機	モビルスーツ	揚陸艦	惑星破壊砲
旗艦	MISSILE	20	15	25	25	35	35	40	40	45	5	45	25	15	15	45	45
旗艦	BEAM	15	5	5	5	5	5	5	15	15	1	15	15	15	15	15	15
戦艦 A	MISSILE	35	55	65	65	75	85	90	85	95	5	95	95	45	45	85	95
戦艦 A	BEAM	15	15	25	25	35	35	40	35	45	1	45	45	65	65	45	85
戦艦 B	MISSILE	25	45	55	55	65	65	70	75	85	5	95	85	45	45	45	95
戦艦 B	BEAM	15	15	25	25	35	35	40	35	45	1	45	45	65	65	45	85
巡洋艦 A	MISSILE	25	35	45	45	55	65	65	75	85	5	95	95	35	35	85	95
巡洋艦 A	BEAM	15	5	5	15	15	15	15	25	35	1	35	35	65	65	35	85
巡洋艦 B	MISSILE	15	25	35	35	45	45	50	65	85	5	95	85	15	15	45	95
巡洋艦 B	BEAM	5	1	5	5	15	15	15	25	35	1	35	35	25	25	35	85
駆逐艦 A	対潜	0	0	0	0	0	0	0	0	0	55	0	0	0	0	0	1
駆逐艦 A	BEAM	5	25	25	25	25	35	35	55	55	1	55	55	85	85	95	85
駆逐艦 B	対潜	0	0	0	0	0	0	0	0	0	85	0	0	0	0	0	1
駆逐艦 B	BEAM	5	5	15	15	15	25	35	45	55	1	55	55	45	45	75	65
ミサイル艦	MISSILE	25	45	55	55	65	65	70	65	85	5	95	95	15	15	95	95
補給艦	BEAM	5	1	7	5	5	5	5	5	15	0	15	5	1	1	5	15
次元潜航艇	魚雷	45	75	75	75	75	15	25	95	95	45	95	95	15	15	95	95
偵察艦	BEAM	5	1	1	5	5	5	5	5	15	0	15	5	1	1	5	15
宇宙空母	BEAM	5	1	1	5	5	5	5	5	15	0	15	5	1	1	5	15
戦闘機	MISSILE	5	55	55	60	60	65	65	75	95	5	95	95	25	5	95	95
戦闘機	BEAM	5	5	5	5	5	5	5	5	25	1	25	5	65	45	15	15
モビルスーツ	BEAM	5	55	55	60	60	65	65	75	95	5	95	95	75	45	25	25
揚陸艦	BEAM	5	1	1	5	5	5	5	5	15	0	15	5	1	1	5	15
惑星破壊砲	BEAM	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

合流を活用し全滅を防ぐ

戦闘に際してもう1つ重要なことは、その艦隊をにぎる司令官のレベル。司令官レベルを上げるには、戦闘を行い、経験値を一定数上げればいいんだけれど、この際重要なのが、ユニットの全滅を極力回避するということ。戦闘終了時ユニット内の個体が1つでも残っていれば、その戦闘に対しての経験値は入るが、全滅した場合、経験値は全く入らないのだ。これを回避するには、戦闘回数が多く減りやすい前線のユニットに後方のユニットを合流させ、常に10個体いるようにするのが最も効果的な方法だ。



◀生産するユニットは左の5種が中心。攻撃力的に見て、これがベストだ



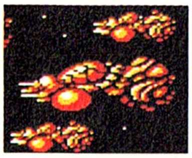
◀敵の主力・重巡洋艦にも、500のビックバイパーで対抗できる

UNIT ＼ MAP	旗艦 バクテリアン フラッグシップ	ビックコア 戦艦A	リトルコア 戦艦B	重巡洋艦	軽巡洋艦	駆逐艦A	駆逐艦B	ミサイル艦	補給艦	D-潜航艇	偵察艦	ゼロス 宇宙空母	ビックサイバー ビックバイパー	サイバースーツ バトルスーツ	APS OPS	サイバーガン バスター砲
移動力	5	4	6	7	6	6	4	6	5	2	7	4	8	7	4	7
通常空間 コロニー	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
宇宙塵	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2
岩の小惑星 水の小惑星	3	3	3	2	2	2	2	2	3	1	2	2	1	1	1	2
火の小惑星	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	2	2	1	2
宇宙磁場	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	3	3	4	4	3	2
宇宙気流	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	1	4	4	2	3
残がい	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	4	1	1	2	3



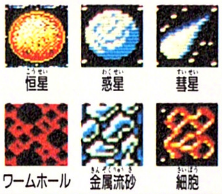
ユニットの移動力を把握する

ユニット別の攻撃力を把握するのと同様、各ユニット別の移動力も把握するのが大切。とりわけ敵の多用する重巡洋艦・ビッグコアの足回り及び射程距離のデータは必習。自軍ユニットの移動力と総合的に判断し、効果的な戦闘を心がけよう。



▲重巡洋艦の移動力には要注意。かなり速い

障害物や地形を有効活用する

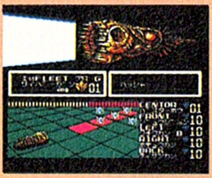


左に記した通行不能の地形、障害物を有効に使うのも1つの手。これらのヘックスごしに間接攻撃したり、ヘックスを後方への盾として使うことにより、少ないユニットでも効率よく戦えるんだ。

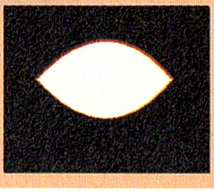
DATA COLUMN

コズミックウォーズのストーリー

宇宙歴639年、開発中のケンタウルス星系、恒星シセインの惑星に巨大隕石が衝突、音信不通となる。640年、多くの無人探査機が各星系から派遣された。645年、唯一帰還した無人探査機のデータから、惑星は未知の生命体から攻撃を受けていたことが判明。宇宙歴649年、各星系はその未知の生命体から侵略攻撃を受けるようになる。宇宙歴650年、ここに人類とバクテリアンとの壮絶な戦いが始まった…。



◀バスター砲での戦闘の応酬。バスター砲の一撃で5編隊、50個体のユニットが、一瞬にして宇宙のチリに…



▶宇宙歴650年、各恒星系で戦闘の火ぶたは切っておとされた。ここに壮絶な戦いが始まったのだ…

ゲームの進行は大きく分けて4STEP

❶ OPSを生産し、中立惑星を占領せよ

対地攻撃艦OPSを生産、OPS中心の占領部隊を編成し、中立恒星系へワープ。中立惑星を占領し、生産値を上げよう。

❷ 攻撃部隊を編成し、敵占領部隊を叩け

敵も中立惑星占領を主軸に展開してくる。敵の生産値を上げさせないよう、敵占領軍を叩く戦闘機部隊を編成、討伐に…

❸ 中立恒星系を制圧、敵恒星へワープ

敵恒星系へ自軍をワープさせるには、中間に位置する中立恒星系を完全制圧し、自軍下におかなければならない。

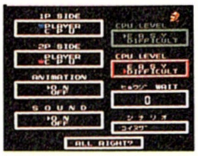
❹ OPSをしたがえ、敵母星へ進め…

敵母星占領用のOPSを5～6機含む占領部隊を編成、旗艦を守りながら敵恒星系内を進行し、敵母星を叩け

コズミックウォーズはこう勝て!!

基本的な戦闘ユニットの攻撃力、移動力等を把握したら、いよいよ実戦だ。実戦で勝利するにあたっては、人と対戦するか、コンピュータと対戦するのか、１Ｐ人類側のユニットを使うか、２Ｐ側バクテリアンのユニットを使うのかで、大きく攻略法が変わってくるので注意。とりあえず今回は、１Ｐ人類側のユニット(先攻)をもちい、対コンピュータ戦を行った場合についての必勝法について紹介しよう。攻略の鍵となる事柄は、以下の３つの項目。ただしここで注意。ゲームを純粋に楽しみたいという人には、あまりおすすめできない技だ。

１Ｐ人類側、２Ｐバクテリアン側ユニットでの戦局の差異と、対戦を、対コンピュータで行うか否かについての差異は次の通り…。



◀１Ｐか２Ｐかは先攻か後攻かという事。先攻は攻めの戦局が、２Ｐは守りの戦局が中心



▶対戦相手により生産されるユニットも変化、それゆえ戦局も大幅に変化してくる

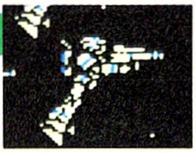
その1 攻撃艦はこれだけでOKだ

登場するユニットは全32種、自軍の使えるのは16種と多彩。前頁のユニット別攻撃力一覧を見てもらえればわかると思うけど、ビックバイパー・バトルスーツの攻撃力がぬきん出ている。コストも低いので、上手に使えれば、これらのユニットだけで、敵と互角に勝負できる。



ビックバイパー

◀対ＯＰＳ・戦闘機攻撃力は絶大、移動力も魅力的



バトルスーツ

▶コストが低く、対戦艦攻撃力が非常に高い

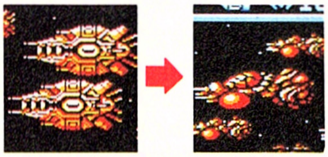
生産するのは以下５種

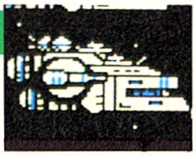
敵の主力部隊、ビッグコア・重巡洋艦に対抗することを考慮に入れても、生産するのはビックバイパー・バトルスーツ・占領用のＯＰＳ、運搬用の宇宙空母、あとは編成用の旗艦で十分だ。



OPS

◀唯一の対地攻撃ユニット、惑星占領用に必要





宇宙空母

▶ビックバイパーバトルスーツ運搬用ユニット

その2 司令官を効率よく育て強くする

戦闘には、司令官レベルが大きく関わってくるというワケで、戦闘に勝利するには、高いレベルの司令官をいち早く育てることにあるんだ。そのためには、特定の司令官に合流等くり返し戦力を集中させ、集中的に敵と戦闘をするようにするのが手っとり早い方法。この際注意しなければならないのが、敵が経験値を得ること。これを防ぐには、敵ユニットを全滅させるしかない。そうすれば経験値は入らずにすむ。





その3 セーブを使って好状況を待て!

こまめにセーブできる機能を利用して、ここぞという戦局の手前や、ハプニングのおこるターン開始直前でこまめにセーブ。そのターン、局面での結果が悪かったり、ハプニングが起きなかった場合は、リセットする。セーブしてあれば、やり直し、良い結果が出るまで何度でもトライすることができる。２Ｐ対戦モードでやると〝せこい〟とか言われるし、１Ｐでもゲームが若干つまらなくなってしまうので多用はさけたいが、知っておくと何かと便利。

後半のシナリオは…

対コンピュータでの１人プレイ時、後半のシナリオへいけばいく程、自軍と敵軍との生産値に差が出てくるし、かなり不利な戦局設定を強いられる。このような状況下では、好況、金山発見などの好ハプニングでも起きないかぎり、勝利するのはまず不可能だ。



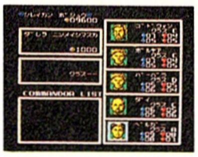
◀投資フェイズでセーブ、敵軍に不況や宇宙海賊のハプニングがくるまで待つ



▶対旗艦戦など、重要な戦闘の手前でセーブ、同ターンで戦闘が終わるようにしよう

このような状況下で使え

上記のような状況下では、偶然にそのような状況が出るのを待つのがスジなのだが、そうもいってられないって人には、セーブ技をおすすめ。ハプニングを待つ場合は投資フェイズ終了時に、敵ハプニングを待つには、敵の攻撃フェイズ途中にセーブをして待つのが得策。同様に司令官募集でも良い司令官を待つことも必要だ。



◀司令官のレベルは戦闘を大きく左右する。司令官募集も同様にセーブを活用



▶敵惑星攻略は１ターン遅れると援軍がくるので、この手を用いてでも勝利したい

DATA COLUMN

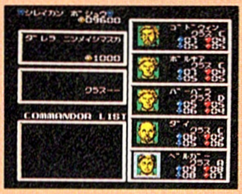
ハプニングの種類は全部で8つ

各プレイヤーのターンが始まる時におとずれるハプニング。このハプニング、全部で８種類あり、内２つがプレイヤーに対し良い効果をもたらすラッキーハプニング。残り２つはプレイヤーに不幸をもたらす、アンラッキーハプニングだ。

宇宙嵐		同一艦隊内の全ユニットが２機(艦)ずつ減	反乱		惑星レベルダウン。疫病よりもひどい
ノヴァ		同一艦隊内の全ユニットが２機(艦)ずつ減	不況		そのターンでの収入がゼロになる
宇宙海賊		その時点での持ち金が半分に減る	好況		そのターンでの収入が２倍になる
疫病		惑星のレベルが各２ダウンする	金山発見		そのターンでの収入が３倍になる

司令官の強さは

司令官は経験を積むごとにレベルアップ、運用する艦隊の諸能力が上がるんだ。レベルはSS・S・AA・A～Gの10段階あり、募集でくる司令官の最高レベルはＡだ。



◀募集でＡクラスが出たら、すかさず雇用、キープしておこう

空母がなくなると



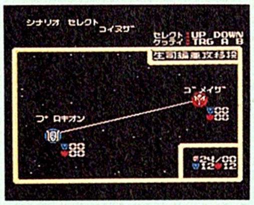
◀やられてしまったら空母を持った援軍がくるまでその空域で待機

空母がやられると、それに積載している戦闘機・バトルスーツは合流でもしない限りその空域から脱出不能に…。無理にワープするとそのユニットは消失してしまうぞ。

MAP別攻略チャート

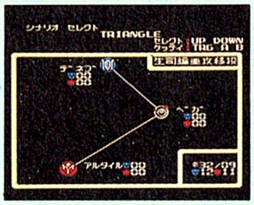
ユニットの特徴を把握したら、いよいよ攻略だ。各シナリオのマップは、それぞれシナリオ個有の味が出るよう、十分練られている。マップの特徴を十分に考慮に入れて、実戦へうつるようにしよう。

No.1 コイヌ座


◀中立恒星系がない。先手必勝のシナリオ

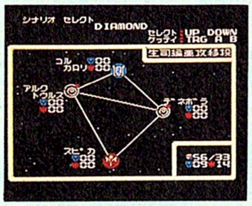
自軍の主惑星のある恒星系と、敵軍の主惑星のある恒星系との間に中立惑星系がなく、隣接しているマップ。先制攻撃サイドは先に敵陣へ進入でき、敵陣内が戦場となるので、戦局的にはかなり有利となる。逆にバクテリアン側での戦闘は守りの戦闘になるため、攻略はかなりつらい。少ない生産値をフルに生かした生産が必要。

No.2 トライアングル


◀中立恒星系を制圧した側がシナリオを制す

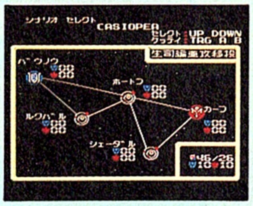
敵と自軍の主惑星のある恒星系間に中立恒星系が1つある基本的なシナリオ。中立恒星系ベガ内でいかに中立惑星を早く占領し、中立恒星系を制圧するかが、攻略のポイントとなる。ベガは左右シンメトリーのマップになっている。侵入後、扇状に展開して惑星を占領して行こう。マップ下段のルートは障害物がないので、高速移動できる。うまく活用しよう。

No.3 ダイヤモンド


◀1Pはデネボラへまず進軍するのが得策

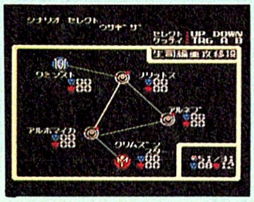
中間に中立恒星系を2つはさみ、どちらのルートを経由しても対立する恒星系へ行ける面。左の中立恒星系アルクトゥルスは2P恒星系のワープホールから、右のデネボラは1Pのワープホールから。それぞれ中立惑星が近いので、1Pの場合まずデネボラ進攻を、2Pの場合はアルクトゥルス進攻を心がけると、それぞれに対し良い状況に展開する。

No.4 カシオペア


◀ホートフを制圧する側がシナリオを制す

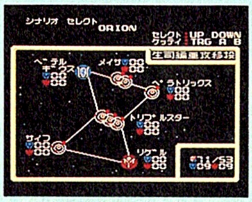
それぞれ対立する惑星系を、中間にある中立恒星系ホートフを中心に左右にルクバル、シェダールの小さな2つの恒星系を配したシナリオ。シナリオが始まったら一旦まず先に一気にホートフまで1部隊を進軍、敵の進攻をくい止めつつ、第2部隊を1Pならルワバル、2Pならシェダールへ進攻させ、生産値を上げるべく中立惑星制圧に専念しよう。

No.5 ウサギ座


◀地味な制圧が最後に実を結ぶシナリオ

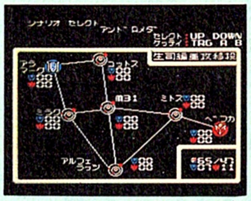
自軍と敵星を直線で結ぶライン上にある2つの中立恒星系ノリットスとアルホマイカの制圧がシナリオ攻略の鍵をにぎる。1Pの場合、まず手近なノリットスを制圧、生産値を上げた後、敵の制圧しているであろうアルホマイカ進軍に試みるのがベスト。アルホマイカ進軍に際しては、もう一群をアルネブに先におくり、はさみ撃ちにするのも1つの手だ。

No.6 オリオン


◀トリプルスター制圧にあたっての作戦が鍵

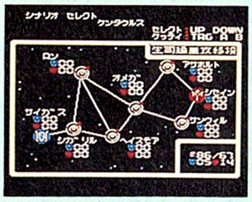
中央に3連の恒星系(トリプルスター)を配したシナリオ。トリプルスター攻略が当然ながら勝利へとつながる。トリプルスターのマップは横に3画面はあろう巨大なもの。制圧に際しては、直接ワープしてきた部隊とベラトリックス経由でワープしてきた部隊とではさみ込むように制圧する。ベラトリックス経由の際、途中の惑星の制圧の必要はない。

No.7 アンドロメダ


◀M31星系が主戦場。ここの制圧が問題

間に5つの恒星系を含む巨大なシナリオ。中央に位置するM31恒星系以外の恒星のマップはそれぞれ1画面ほどの小マップなので、早めの制圧が得策。1Pはまずミラクに進軍すると、生産値を早く上げやすい。1P側は手前に2つの恒星系があるので攻め込まれるとはさみ撃ちにあう可能性があるので注意。逆に2P側へは攻め込みにくくなっている。

No.8 ケンタウルス


◀オメガの制圧さえ出来れば、後はラクだ

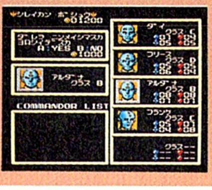
シナリオ開始時、2Pとの生産値差が大きく、しかも主戦場となるオメガ星系まで、2Pの方が到達するのが早いので、かなりの苦戦が強いられる。少ないユニットで、いかにオメガ星系を制圧するかが攻略の鍵。ヘイモス、ロンを早めのターンで制圧し、生産値を上げて、少しでも敵戦力に対抗できうるようにしておくのがまず必要だ。

DATA COLUMN

グラディウスの世界が…

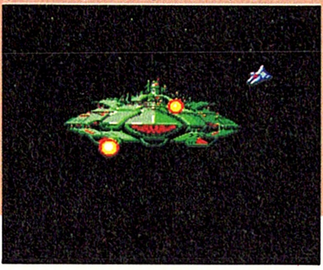
コズミックウォーズ、シミュレーションとしての完成度の高さはもちろんのこと、もう1つ大きくひかれる魅力は、何と言っても、あのグラディウスの世界をベースに作られている点。登場してくる敵艦艇等のメカが、あのグラディウスの世界を忠実に継承、再現しているんだ。本格的なシミュレーションとしてもさることながら、ビジュアル的にも、シナリオ的にも非常に魅力のある一本だ。


◀ビックバイパー対ビッグコア。グラディウスのあの戦闘がスケールも大きく、8個までおこなわれる


◀グラディウスの世界は戦闘機だけに生かされているのではない。敵の司令官もあのヴェノムに似たやつが…

ここはデータではありません。最後に僕のワガママを一言

非現実的、非常識、ワガママ…といわれるかもしれないけど、ひとつだけ「コズミックウォーズ」の設定で納得できないことがある。それは、〝なぜビックバイパーはビッグコアに圧倒的に強いのか!?〟ということ。ビックバイパーはビッグコアに簡単に勝ってしまってはいけないと思うんだ。たとえそれがSLGだとしてもね。




◀コズミックウォーズをグラディウスシリーズのSLGと勘違いしたのは私、大堀です

ファミスタ'89をより楽しく遊ぶための特集第2弾っ!!

■ナムコ■発売中■¥4900(税抜き)■カセット

ファミスタ'89 開幕版!!

夏休みと同じくらい待ちどおしかった、ファミスタ'89の発売日っ! みんなはもうソフトを手に入れただろうか!? 今回は発売直後とゆーことで、そのファミスタ'89のより有効な楽しみ方ってヤツを徹底的に紹介&指導してさしあげよう!!

気になる部分をトコトン分析!

ファミスタ'89の特集も今回で2回目。前回の特集ページを読んでくれた人なら、大体どんなゲームなのかわかってもらえたハズ!! でも、前回をとばし読みしちゃったおチャメな人もいるだろうから、もう1度、ファミスタ'89について簡単におさらいしてみよう!

まず、ファミスタ'89はCOMが賢い! そのため、走・攻・守のレベルがグーンとUPした。そして、プレイヤーエディットという、気になるモードが新しく搭載されたのだ。この他にも、外野選手の強肩化や各チームの戦力変更などの気になる部分もある。

ここで今回は、それらの変更点で一番気になるプレイヤーエディットと、各チームの戦力ってやつにスポットを当て、トコトン分析しちゃうぞっ!!



▲いろんな遊び方の可能性を秘めたエディットモード。対戦相手がいるときはもちろん、1Pのときでも飽きずに遊べるのだ!!

▼実在の球団でもそうだけど、トレードや新人加入などで、チーム戦力の変動があるハズ。一体どのように変わったのだろう!?



プレイヤーエディットでファミスタを10倍楽しむ方法

ファミスタ'88のチームエディットは打率・本塁打数等の能力値を、決められたポイント内で、打者12人、投手6人に振り分けることしかできなかった。その名の通り、ひとつのチームを、しかも制限付きで作ることしかできなかったワケだ。でも、それはそれでケッコー楽しかったし、ファミスタをさらに新鮮な気分で遊べたものだ。

ところが、それほど面白かったシステムでさえ、プレイヤーエディットの前ではまったくかすんでしまうのだ。チームエディットも、プレイヤーエディットも根本的な発想はまったく同じものなんだろうけど、自由度という点に関してはまったく別のものなんだよね。不思議議なことに。

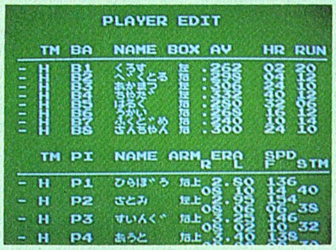
なにしろ、チームエディットはチームというワクに限定されていたけど、プレイヤーエディットでは、打者8人、投手4人の所属チーム、名前、能力をプレイヤーの好きなように、上限なしで変えることができるんだからね。

このことによって、対戦相手の4番打者やエースの能力を下げることも可能になったし、その逆に自分のチームの4番打者とエースの能力を上げることも可能なのだ。他にも、自分のチームの4番打者とエースを、相手チームの4番打者やエースとトレードすることだってできる。もちろん、チームエディット方式で、自分の好きなようにまるまる1チーム作ることだってできる、オールマイティーなモードなのだ。

まさに遊び方無限大っ! ファミスタの世界をさらに広げてくれる、夢のモードってワケだ。今回は、4つの遊び方を例としてあげたけど、キミの工夫次第でもっと違う遊び方ができるハズだから、いろいろ探してみよう!!

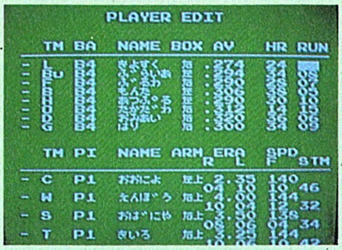
オリジナルチームエディット

打者8人、投手4人を同じチームにかえて、名前と能力を全部自分の好きなように変えてしまうもの。メチャ強いチームや弱いチームなどが作れる。



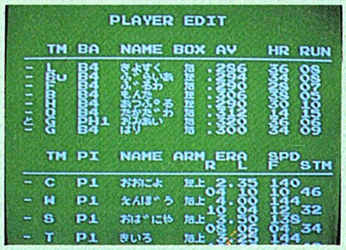
ハンデ戦データエディット

対戦相手が強すぎて、勝負が最初から見えているとき、相手の4番打者とエースの能力を自分のチームのレベルに合わせて下げてもらうもの。



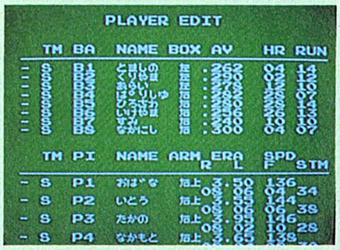
主力選手ハンデキャップトレード

対戦相手の4番打者をPHとして、自分のチームの4番打者とトレードするもの。対戦相手にホームランバッターが多いときに使用するといいかもね。



リアルデータエディット

選んだチームの選手データがどうもしっくりこない、という人におススメだ。選手名鑑やスポーツ新聞を見ながら、今現在のデータを入力しよう!!



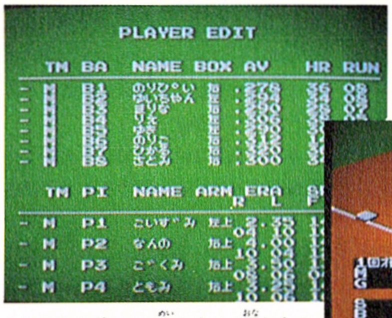
1 オリジナルチームエディット

自分の好きな名前、選手データを入力して、自分自身のオリジナルチームを作ってしまおうというのがコレだ！　自分の好きなアイドルの名前をつけて、アイドルチームを作ってしまうのもいいし、もしキミが野球をやっているのなら、キミの野球チームのメンバーの名前と能力を入れてみるのもオモシロイかもねっ!!

とにかく、キミの思い通りのチームを作り、リーグ戦にチャレンジしてみよう。バッチリ感情移入しながら試合が楽しめるってワケだ。もちろん、能力値だって思いのままに決めていい。どうしてもCOMに勝てない人は、選手全員の能力を最高値にしちゃったってかまわないしね。

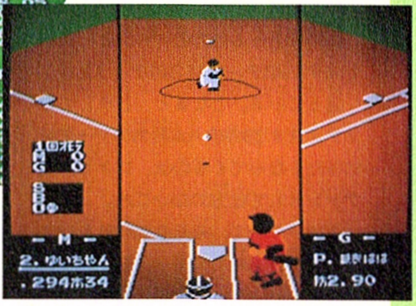
その他にも、名前はオリジナルでも選手のデータを対戦相手とまったく同じにしたチームを作れば、実力のみが物をいう、真剣勝負が楽しめるぞ！

こんなふうに、アイデア次第でいろいろ楽しめるモードなのだ。キミ独自の楽しみ方もきっとあるハズ。



▲とりあえずチーム名をすべて同じものにする。次に名前と能力を自分の好きなように入力しよう。今回はボク自身の好みで、アイドルチームを作ってみるぞ！

▼バッターゆいちゃん！　打率.294 ホームラン数34本。見ためは女の子っぽくないけど、想像力さえあればなんのその。かわいく見えるよネ!!



2 ハンデ戦データエディット

もし友達とファミスタをやるとして、相手がGチームを選び、自分はひいきのWチームを選んだとしよう。しかも、ファミスタの実力は断トツで相手のほうが上。このままじゃプレイする前から勝負は決まっている。

そんなときに利用してほしいのがこのエディット法。お友達にお願いして対戦相手の4番打者の能力を、相手の納得できる範囲でチョイと下げてもらう。あんまりデータを下げすぎても、今度は相手がおこっちゃうからね。





▲対戦相手Dチームの4番打者“おみあい”。打率.320、ホームラン数36本。一時期の勢いはないけれど、やはり一流のホームランバッターだ！

▼ハンデ戦データエディット使用後の“おみあい”。打率.284、ホームラン数20本まで下げてもらえば、それほど恐くはない。これも友情のたまものだね



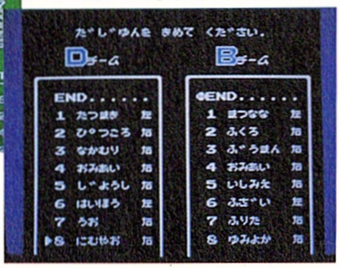
3 主力選手ハンデキャップトレード

自分のチームの4番打者と対戦相手の4番打者をトレードして、しかも、トレードしたハズの自分のチームの4番打者がそのまま使えたとしたら…。これこそまさに、ハンディキャップトレードといえよう！　プレイヤーエディットなら、実際にこんなことも可能なのだ。自分のチームの4番打者が両チームに存在することになるけど対戦相手の4番打者が自分のチームのPHとなるからハンデが成立ってワケ。



▲Bチームの“もんた”は押しも押されぬ一流のホームランバッターだ。こいつをPH1として、自分のチームの4番とトレードする

▼PH1と4番のトレードだと、自分のチームの4番が、相手と自分のチームの両方にいる。少しヘンだけどネ!?

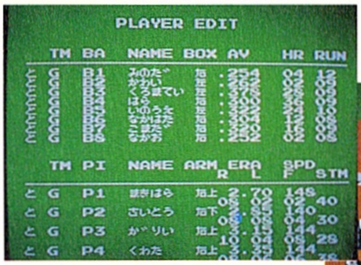




▲でもって、試合中にタイムをかければ、Bチームの“もんた”が代打で出せる。これで打撃陣が強力になる

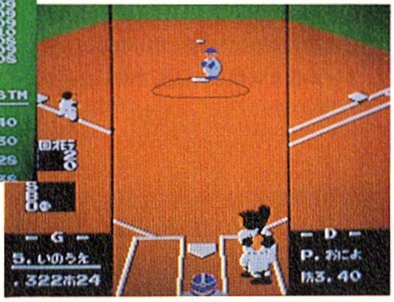
4 リアルデータエディット

現在、プロ野球はシーズンまっ最中！　開幕前のデータに基づいて作られたファミスタ'89とは、データが違ってくるのは当たり前。でも、そのホンのちょっとのデータ違いが、野球ファンには堪えがたいものだ。しかし、このリアルデータエディットなら、今現在、先発でバリバリに活躍している選手のデータを打ち込んだ、ひいきのチームを作ることができる。これなら純粋な野球ファンの人だって文句なしにファミスタ'89が楽しめるぞっ!!



▲オイラはやっぱり巨人ファン！　てなこだわりのある人は、選手名鑑＋スポーツ新聞を片手にデータを入力。現在の活躍ぶりを考慮するのがポイント

▼今シーズンの“いのうえ”の活躍は、このくらいのデータに値するよな、などとつぶやきながらプレイする。これぞ、リアルデータエディットの醍醐味。楽しいぞ～!!





14球団を徹底的に分析してみよう〜ッ!!

気になるチーム戦力を項目別に完全徹底分析

前作のチーム戦力のデータと、ファミスタ'89のチーム戦力のデータはかなり違っている。となると、どうしてもファミスタ'89のチーム戦力のデータが知りたくなってくるのは、ファミスタファンとして仕方のないこと。

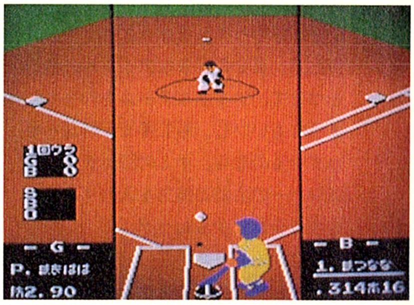
とゆーワケで、みんなの知りたいであろうチーム戦力のデータを、バッティング・ピッチング・ランニングの3つの項目に分け、徹底的に分析してみようではないか!!

きっと意外な事実に驚かされることもあるだろうし、ナルホド！　と納得するデータもあるハズ。これらのデータをすべて頭に叩き込み、あとで出てくるチーム選びのページを読んでほしい。キミにも自然と強いチームがどこなのか、が見えてくるだろう!!　そうなれば、キミもファミスタ評論家だ!!



▲これだけのチームがあるんだから、チーム戦力に大きなハバがあるのは当たり前！　とくにMチームは、段トツの化物チームだ

▼4番に"もんた"が入ったため、大きく戦力アップしたBチーム。ユニフォームだって、ちゃ〜んと新しくなっているのだっ!!



バッティング▶打率の良いチームは？　強打者の多いチームは？

右の表を見てもわかるように、チーム打率は.327のMチームがダントツ。次にGチームの.278と続くが、それ以降はどのチームを見ても、どんぐりの背比べだ。本塁打のほうでは、またしてもダントツでMチーム。本塁打数526本と、2位のLチームの198本を大きくひき離している。そのあとがDチームの176本、Bチームの172本といった具合に続いている。ただし、3〜5番の打率、本塁打数を見ると、Dチームと Bチームの順位がガラッと入れかわる。この結果にはケッコー興味深いものがあるのだ。つまり、クリンナップがしっかりしているかどうか、とゆーこと。それだけで対戦相手に対して脅威を与えることになるからネ!!

表の見方

総合評価の打率は、野手12人の平均値。本塁打数は、野手12人の本塁打の合計数です。クリーンナップの打率、本塁打数のデータは、3〜5番の打者3人の成績を統計して出たものです。

チーム名	総合評価 打率／本塁打数		クリーンナップ 打率／本塁打数		チーム名	総合評価 打率／本塁打数		クリーンナップ 打率／本塁打数	
L	.270	198本	.273	106本	D	.266	176本	.293	80本
Bu	.252	154本	.270	70本	G	.278	168本	.310	70本
F	.259	148本	.282	66本	C	.264	112本	.267	48本
B	.271	172本	.306	92本	W	.271	118本	.303	62本
H	.262	144本	.294	70本	S	.263	154本	.270	82本
O	.262	114本	.283	50本	T	.258	114本	.271	72本
M	.327	526本	.345	148本	N	.261	118本	.286	58本

ピッチング▶防御率は関係ない！　変化球とスタミナだけを徹底分析

ピッチングにおいての防御率はまったく関係ないとして、投手に1番必要な、スタミナと変化球のデータについて見てみよう。チーム全体でみた場合は、またしてもMチームがダントツなのだが、それ以降では、意外なことにWチームの投手陣が良いということに気づく。確かに、スタミナは平均28.6と低いが、シュートとフォークを得意とする投手が多いのだ。ただ、これもチーム全体の平均で見た場合に限ってのことで、決してWチームが投手王国だというワケじゃない。エース同士を比べた場合は、それほど良くはないのだ。その点、平均値も良くエースもしっかりしているCチームなどは、本当の意味での投手王国といえるけどね。

表の見方

表に書いてある、カ、シ、フ、スは、それぞれ、カーブ、シュート、フォーク、スタミナのこと。また、エースとは、ピッチングオーダー表の1番上に名前が書いてある選手のことです。

チーム名	総合評価 変化球／スタミナ				エース評価 変化球／スタミナ				チーム名	総合評価 変化球／スタミナ				エース評価 変化球／スタミナ			
	カ	シ	フ	ス	カ	シ	フ	ス		カ	シ	フ	ス	カ	シ	フ	ス
L	6.6	5	6.6	31.6	8	2	10	46	D	6.6	8	7.3	30	6	10	8	46
Bu	4.6	6.6	5.3	32.3	4	10	4	46	G	8.3	4	5	27.6	8	2	2	40
F	8	4	6	29.16	10	2	4	48	C	6.3	6.6	8	31	4	10	10	46
B	7	8.6	6.6	30.3	6	14	6	42	W	7.6	8.6	8.6	28.6	10	4	12	32
H	8	6.3	5.6	28	10	6	8	36	S	7.6	4.6	7	26.6	8	6	4	34
O	7.3	4.6	8.3	29.33	8	8	8	40	T	7	5.6	6	27	10	6	10	42
M	9.6	7.6	7.3	49.3	14	6	10	68	N	7.6	7.6	3	27.6	8	4	6	40

ランニング▶機動力野球につながる走力はどのチームが良いのか!?

ランニング、つまり走力は、機動力野球ができるかどうかに直接関係してくる。これもMチームが11.5でトップだが、それに続くLチームも11.08と決してひけはとらない。さらに、これがケッコー意外なのだが、Tチームの走力が10.75で3位に入っているのだ。足のあるチームといえば、CチームとWチームという印象があったので、これは本当に驚くべき事実だよね。でも、これはチーム平均でみた場合だから、Tチームが機動力野球を得意とするチームだとは断言できない。それよりは、ズバ抜けて足の速い選手が何人かいるCチームとWチームのほうが、よっぽど機動力野球には向いているのだ。Lチームは文句なしの機動力野球タイプ。

表の見方

総合評価は、野手12人の走力の平均値を出したもの。BEST 3とは、そのチーム内で速い選手を3人選び出し、名前と走力を書きだしたものです。

チーム名	総合評価 走力	BEST 3 走力			チーム名	総合評価 走力	BEST 3 走力		
L	11.08	いしけり 16	ひらよ 17	あきかわ 16	D	9.25	たつまき 16	ぴっころ 13	じようし 10
Bu	9.08	おおいい 17	くりめし 12	あわぐし 11	G	9.41	こうも 13	おぐき 13	なかま 13
F	8.3	しろい 13	へるしい 12	こがらし 10	C	10.6	よしひほ 18	しゃうだ 16	やまさひ 15
B	9.5	まつなな 15	ふくろ 14	ゆみよか 12	W	10.5	おやしき 18	ゆたきや 17	たかはぴ 15
H	10.5	ゆかにたに 17	さざい 16	やまもも 13	S	9.5	となりの 14	ひぼさわ 14	いけいけ 13
O	10.16	にしむり 18	たかだわ 15	やこた 14	T	10.75	しようの 16	わあだ 16	やき 14
M	11.5	おおみす 17	もりた 15	かんせい 15	N	9.08	ぴの 22	ちやつぶ 11	かある 11

14球団戦力比較図!!

下のイラストは、左ページのさまざまなデータをひとつにまとめ、14球団の戦力がひと目でわかるようにしたもの。もちろん、イラストの大きなチームほど強いチームなのだ。



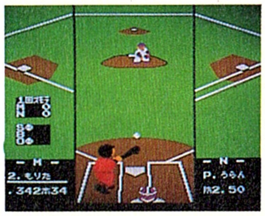
どのチームを選ぶのが1番有利なのか!?

勝つためには少しでも戦力の高いチームを!!

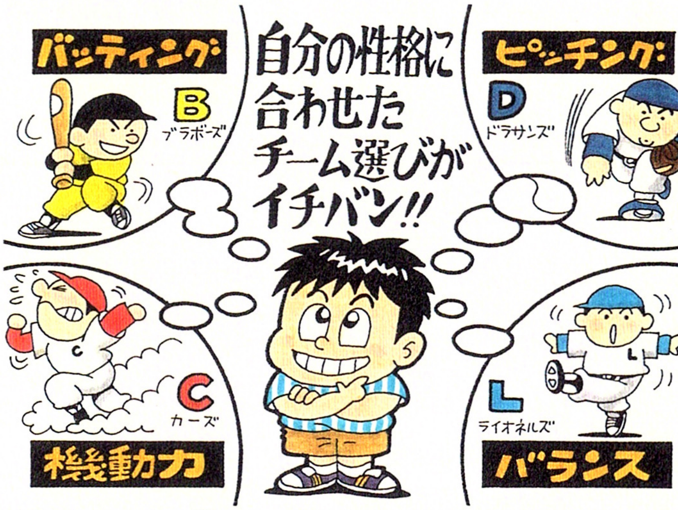
新人選手の加入や中堅選手のトレードで、ファミスタ'89のチーム戦力は前作とかなり違っている。それじゃ今回のファミスタ'89では、どのチームを選ぶのが1番良いんだろう!?

答はひとつ! Mチームしかない。でも、Mチームを選ぶのはほとんど反則技。やっぱりそれ以外の13球団の中から選ばないと、真のファミスタファンとはいえないよね!? とはいったものの、Mチームを除くとどこが1番強いチームだとは断言できなくなる。だって人には向き不向きってものがあるからね!! バッティングの得意な人もいれば、ピッチングの得意な人もいる。

だから今回は、バッティング、ピッチング、機動力、バランス型の4つのタイプに分け、各項のデータ上位3チームをあげておいた。あとはキミ達の性格にあったタイプのチームを、キミ達なりに考えて選んで欲しい。絶対に気にいるチームがあるハズだよ!!

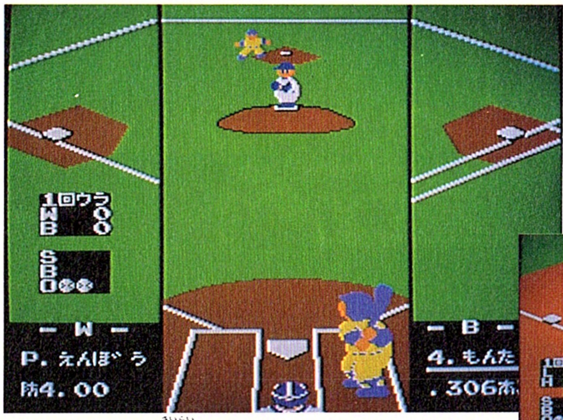


◀14球団中、ズバ抜けて戦力の高いMチーム。2Pでは素人以外選べない!?

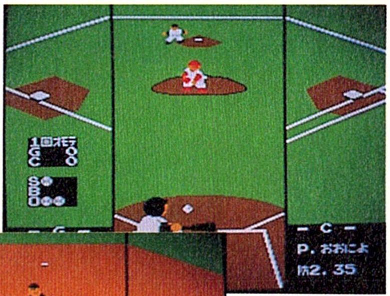


バッティング重視型▶ホームラン狙いの一発ヤローにはこのチーム

バッティング重視型というと一体どんなチームがあるのか!? さっそく分析してみよう! まず、本塁打の順でみると、Lチーム、Dチーム、Bチームの順になる。次に打率でみると、Gチーム、Bチーム、Wチームという順になる。この結果をみると、両方のランキングに顔を出しているのはBチームだけ。つまり、Bチームは典型的なバッティング重視型ということがいえる。残り2チームは、打率1位、ホームラン数4位のGチーム、ホームラン数1位、打率4位のLチームで決まりだろう。ただし、次点に続くDチームもバッティングはかなり良く、B、G Lチームとほとんど大差はないぞっ!



▲レイルウェイズの再来といわれる、"ぶうまん"、"もんた"、"いしみえ"の化物クリーンナップ! とくに4番"もんた"は、文句なしホームランバッター!! バットに当たればほとんどホームラン



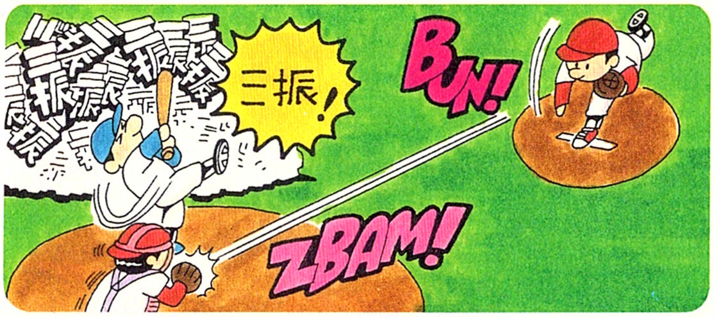
▶Gチームの4番"はり"と、あとに続く"くろます""るる"は、なかなか頼もしいのだ!

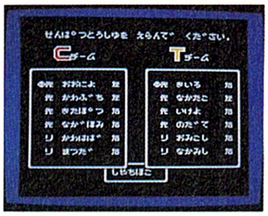


◀Lチームには、13球団中ホームラン数が1位の"あきかわ"がいる。それに、チーム全体のホームラン数も断トツで1位だ

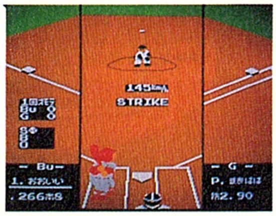
ピッチング重視型▶考える野球を楽しみたいとゆー人向けのチーム!

ピッチング重視型のチームの優劣はかなり難しいが、あえて上位3チームをあげるとすれば、先発投手の層の厚さからみると、C、G、Lの3チームがあげられる。その中でさらに詳しく分析すると、Cチームはスタミナがあり、キレの良い変化球を投げるチーム。Gチームは、スタミナこそないが、速球派と変化球派のバランスが良くとれていて、防御率も低い優等生タイプ。Lチームは、防御率こそ高いが、スタミナに関してはかなり高く、速球派のくせに変化球のキレもピカ一、という技巧派タイプのチームだ。この3チームは、すべてのデータから分析しても甲乙つけ難く、どのチームが1番良いとは断言できない。しかも、これは先発投手だけをみた場合で、リリーフ陣を含めたとすると、この3チームと同じくらいの戦力を持ったチームが他にもまだある。スタミナからみればBuチーム、Dチーム、Bチームがイイ線いってるし、変化球ならDチーム、Wチームといったところ。こうやってみると、Dチームはふたつにかけ顔を出しているが、実際に上位3チームにもひけをとらないくらいのチームなのだ。

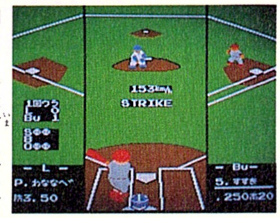




◀"おおによ""きたぽつ"のベテラン勢に、かなりの期待がもてるCチームだぞ!



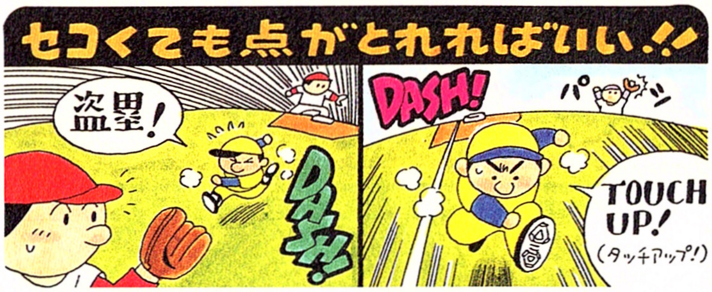
◀スタミナは今イチだけどGチームには、"まきはは"、"くわわ"の2エースがいる



◀Lチームは防御率がケッコー低いが、それはリリーフふたりが悪いからなのだ

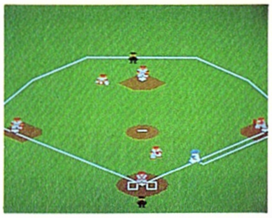
機動力重視型▶止まることをしらない暴走ヤローにピッタリだっ!!

機動力重視型とは、ホームランや長打で点を稼ぐ野球のまったく逆で、盗塁で塁をかきまわし、ヒットエンドランやタッチアップなどで確実に得点していくタイプのチームだ。だから、チーム走力のデータをみれば、ワリと簡単に順位を出すことができる。まず1位となるのがLチーム。このチームには、ズバ抜けて速いとされる、走力16以上の選手が4人もいる。次に2位となったのが、意外なことにTチームなのだ。ただし、このチームは打率が低いので、代打陣の足の速い選手をいかに上手に使うかが、大きなポイントとなってくる。そして3位は、機動力重視タイプの典型ともいえるCチームだ。このチームも、代打陣の走力の良い選手を、どう使うかが大きなポイントとなる。しかし、この3チームはチーム全体の走力をみて決めた場合で、先発メンバーの走力だけをみた場合は、断トツでWチームが1位となる。なにしろ先発メンバー8人のうち、7人までが走力10以上なのだ! 代打陣の走力が良ければ総合1位だったのにね。

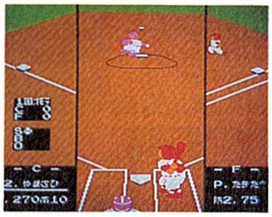




◀Lチームには、"いしけり""ひらよ""あきかわ"などの駿足ランナーが!



◀Tチームの場合、足を使いたいなら、代打の"やき"を6番に入れよう!!



◀足を使った攻撃を得意とするCチーム。"のむり"を使えばさらに完ぺきだ

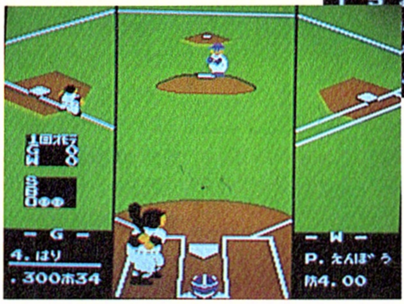
バランス型▶すべてにおいてそつなくこなす優等生クンにピッタリ

走・攻・守、ともに優れている、理想的なタイプがバランス型。それだけに、上位3チームを絞るとなるとかなり難しいのだ。ただ、このバランス型の上位3チームを選ぶ前に、バッティング、ピッチング、機動力のランクづけをしているので、それを参考にすればわりと簡単だけどね。てなワケで1番バランスのとれたチームなんだけど、これはもうLチームで決まり! ホームランバッターはいるし、打率だってそこそこに良い。それに投手陣も豊富だし、走力のほうも文句なしに良いんだからね。残る2チームは、GチームとDチームといったところかな!? とはいっても、Lチームと比べたらかなり見劣りしてしまう。なぜかというと、GチームとDチームはバッティングとピッチングに関しては、Lチームにもひけをとらないんだけど、機動力があまり良くないからなのだ。ただし、この問題は、オーダー表を決めるときに、機動力を活かせるように組みかえれば解消できる。あとは足の速い代打の使い方次第っていうところだね。









▼Lチームには、ホームランバッターも駿足ランナーも豊富にいるのだっ!!
▲投手陣と中距離バッターの豊富なDチーム。ただし、走力は今イチなのだ
◀Gチームは、ハッキリいって機動力がない。でも、ピッチングとバッティングに関しては、並以上で安定してる

自分に合ったチームで感動の優勝シーンを!!

ここまでは、独断と偏見で13球団の戦力分析と、優利なチームを一方的に書いてきたけど、それほど思いっきりは間違っていないハズ。あとは今までのデータを参考に、キミたち自身の感性でチームを選び、1Pモードで優勝めざしてがんばって欲しい。

とはいっても、ファミスタ'89ではそう簡単に優勝できないようになっているのだ! それはなぜか!? 実は、自分の選んだチーム以外の13チームすべてに勝ったとしても、恐るべき強豪が2チームも残っているからなのだ。

そのチームの名は、知る人ぞ知るオールドスターズとオールドリームス!! このふたつのチームは、PCエンジンのワールドスタジアムをやり込んだ人なら、誰でもピンとくるハズだ。その強さといったら、Mチームの比じゃないっ!!

オールドスターズは、伝説の名選手が大集合したチームで、投・打ともに恐るべきパワーを持っている。オールドリームスは、人気漫画のヒーロー達が集まったチームで、選手全員がひと癖もふた癖もあるような連中で、勝つのはかなり至難の技といえる。

この2チームに勝って優勝をおさめたとき、キミのファミスタの腕前は、以前と比べてかなり上がってるハズだ。







▼化物チームのオールドリームスに勝たないと優勝できない。ただ、そう簡単に勝つことはできない。なにしろ、消える魔球を投げる"ほし"や、"おずま"などの強打者が相手だからね
▲やっとの思いでAチームに勝てば、感動の優勝だ。キミのファミスタのテクニックは、かなり上達しているに違いない

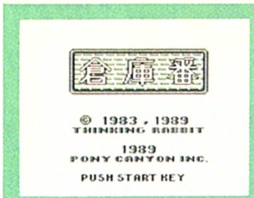
GAME BOY™ CLUB ゲームボーイクラブ

文／大堀康祐

★遊戯少年倶楽部★ VOL.5 ゆうぎしょうねんくらぶ

先日、このコーナーがスタートして、初めてファンレターなるものをもらったんだ。手紙にはコーナーに対するご意見と、出張バグボーイクラブのネタが。どうもありがとうございました。



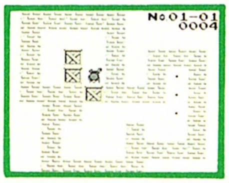


倉庫番

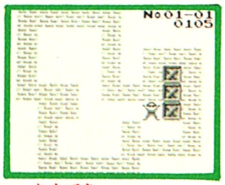
■ポニーキャニオン
■9月1日発売予定
■¥3090(税込み)

ちょっと昔のパソコンパズルゲームの秀作

今からちょうど8年前、㈱シンキングラビットから発売され、当時、ほとんどの機種に移植され、大人気だった"倉庫番"が、ゲームボーイソフトとして新登場。パズルゲームならではの、単純なアイデアの中にキラリと何かある。そんな感じのゲーム、それが倉庫番だ……。



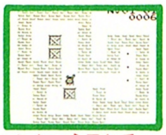
◀とにかく荷物をひたすら押して、はこび込め



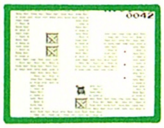
▶すべての荷物を点線内におさめるとーラウンドクリア

荷物は押して運ぼう…

倉庫番、どこが難しいのかっていうと、荷物を押してしか動かせない点。動かしすぎても引くことはできないのだ。



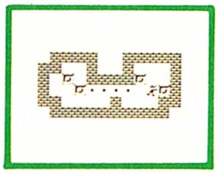
◀押すだけしかできない、これがネックなんだな…



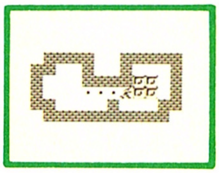
▶というワケで、こうなった荷物はもう動かせない…

倉庫番も定石があるっ

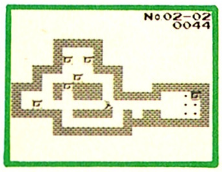
倉庫番。アクションぽく見えるこのゲームも、実はパズルゆえ、定石があるんだ。そんな中でも、最もポピュラーな物を3点ほど紹介だっ。



❶ **壁に荷物をくっつけてはならぬ** 壁に荷物は極力つけぬこと、角は論外



❷ **荷物はなるべくまとめぬこと** 荷物はあまり近づけるな。4つは論外

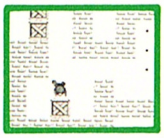


❸ **急がば回って押してゆけ…** あわてて動くと手詰まりに。ゆっくりとね

ゲームの目的は…

ゲームの目的は、広い倉庫内に無作為にちらかっている荷物を、所定の位置(黒い点々で表示されている所)へきれいにならべること。目的だけを聞くと、「何だ、ラク勝じゃん」と思いがちだけど、これがなかなか……やるとけっこう難しくてなやむのだ。

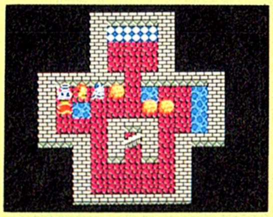
GBオリジナル、1手戻し技



▲手がついていればまだ間に合う。Ⓐボタンで戻せ

間違えたらそれでアウトってんじゃあまりに悲しい。というワケでGB版だけの㊙技。すぐⒶボタンを押すと一手戻るんだ。

ドラクエⅢにも出てきた"倉庫番"…?



◀荷物じゃなくて石だけどコレって倉庫番でしょ…ネ

あのドラクエにもこの倉庫番が登場。どこかっていうと、ドラクエⅢのエジンベア城の地下。"かわきのつぼ"を入手するためのイベントで、つぼのある部屋へ行く通路を出現させるのに、この倉庫番のアイデアが使われているんだ。暇があったらみてみてネ…。

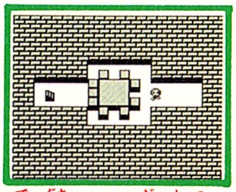


パズルボーイ

■アトラス
■11月発売予定
■価格未定

ちょっとかわったアクションパズルゲーム

じゃがいものプレイヤーを操作して、トリッキーなパズルフロアをクリアして進んで行く、アクションパズルゲーム。プレイヤーが、"じゃがいも" とユニークなので、なめてかかりがちだが、実はこのゲーム、とんでもなく骨のある思考型のパズルゲームだ。



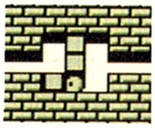
◀これが基本画面。中央のちっこいのがプレイヤーの"じゃがいも"

出口から脱出しよう…

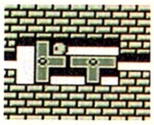
ゲームのルールは、1画面から成るフィールドにいる"じゃがいもくん"を操作し、フィールド上のトラップをうまく動かし、出口から脱出することだっ…。



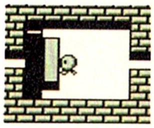
基本動作は3種類



押す どんな大きさのブロックでも、1つずつなら押していける



回す 回転ドアは、障害がなければ、押して回すことができる



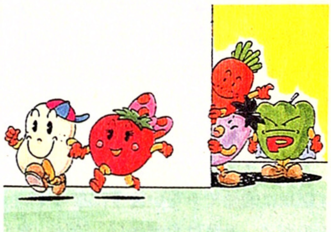
落とす ブロックを押して落とし、穴をうめたてて進むことも可

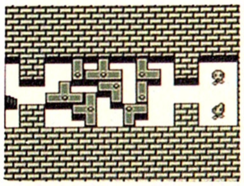
モードも全部で3種類



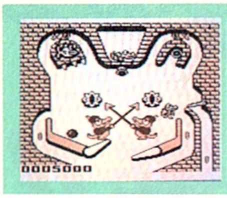
◀モードは全部で3つ。それぞれに対して、3段階の難易度がある

ゲームモードは、パズルに挑戦・1人でトライアル・2人で対戦の3つ。どれもパズルをするわけだけど、毛色の違うのが対戦モード。数面で構成されたパズルを、同時にスタートし、クリアする速さを競うトライアルだ。





◀後半では仲間も登場。2人共脱出させなくちゃならないので大変…



ピンボール
66匹のワニ大行進

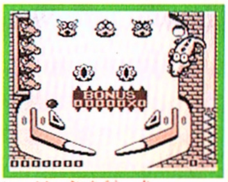
■ハル研究所
■10月中旬発売予定
■¥2980（税込み）

本格的ピンボールがGBに登場!!

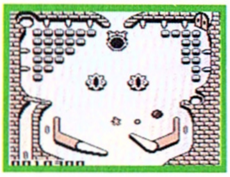
ファミコンのローラーボールなどで、ピンボールゲームには定評のあるハル研究所からGB用の本格ピンボールゲーム登場。その名も「66匹のワニ大行進」だっ。

マルチ画面のピンボール

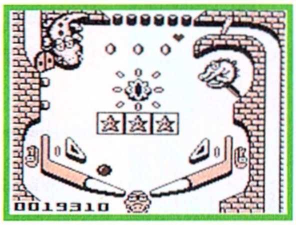
メインフィールドは、縦に4台ピンボール台がつながった型。これだけでも楽しいのに、登場するバンパーやドロップターゲットは、皆ワニで統一されているという気の入りよう。思わずやってて幸せになってきてしまう。そんなピンボールだ。



▲球を最下層で落とすとロスト。ワニにくわれちゃう



▼これはメインのB。こんなにワニがいるんだよ～



▶これはメイン画面のC。玉を打ち出すとここに出る。メイン画面は上に2つ、下に1つあるんだ

ボーナスステージはコレ!!



決まった手続きを踏むと、ボーナス面へワープ、一挙高得点だ。ボーナス面は入り方により異なり、全部で4種類あるんだ。



海戦ゲーム

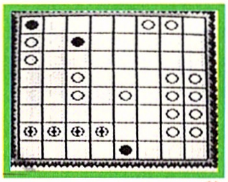
■ユース
■12月発売予定
■価格未定

昔なつかしのあの海戦ゲームだっ

昔流行った、ケースのフタを盾にして遊ぶあのボードゲームの海戦ゲームがGBに移植され、発売されることに。昔やりくるっていた僕としては、天にものぼる気分。（オーバー）。

ジャッジがGBなのである

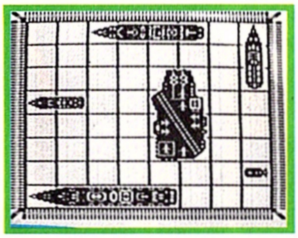
「海戦～」って縦横に区切られたフィールドに艦隊を配置、相手の艦隊の場所を推測しながら攻撃するんだけど、ありがちなのが判定ミス。シラケちゃうんだ。でもGBだとミスはないので○。



▲レーダーをたよりに、敵位置を推測。攻撃だっ!!

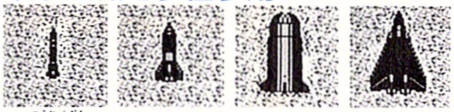


▼見事にヒット、これで沈没だ、やりっ…



▶6つある自軍ユニットを、8×8のマス内に配置して準備完了!! 懐かしの海戦ゲームの始まり

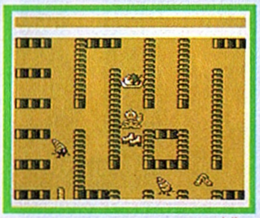
攻撃武器も多種多用



通常弾　アスロック　オトマット　F4ファントム

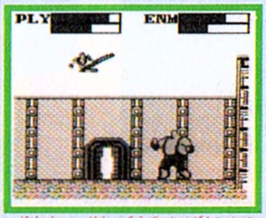
新作たっきゅ～便

写真の届いたのが、「アスミッくんワールド」と「北斗の拳」。「アスミッくん」は穴を掘って敵を退治するパズル的要素を持ったアクション。「北斗の拳」はFCからの移植版。ザコとの闘いはなく、ボスとの闘いをクローズアップしたものとのこと。情報としては、東京書籍がスポーツゲームを現在開発中とのこと。あと以前からスケジュール表で紹介してきたケムコさんの「TA・MA・GO」の正式名称が「セレクション・選ばれし者」に決定。今から楽しみだね。



アスミッくんワールド（仮）
アスミック

アスミックのマスコット、アスミッくんを操作して、敵を退治するのが目的。戦略的要素を持っているのの他に、各面異った攻撃方法をするってのがミソ。



北斗の拳・凄絶十番勝負
東映動画

各流派の奥技を会得した敵武将との一騎討ち。タイトルの通り10人の武将がケンを待ちうける。FC版とはまた違った楽しさがあるのだ。

場外コラム　ゆうぎしょうねんくらぶ

遊戯少年倶楽部

ここでもできるGAME BOY

自由落下しながらテトリス

ブロックと同じく、こちらも自由落下しながらテトリスをすれば、ブロックは止まって見える…（物理）というワケで、東京はサマーランドにある絶叫マシーン、フリーフォールの中でテトリスをすることに。結果は…!?



◀乗ったゴンドラが地上40mまで引き上げられ、手前に押し出されたと思いきやいきなり自由落下を…



▶結果はというと、止まって見えるワケないだろっ！"怖くてテトリスどころじゃなかった"が正直なところ…

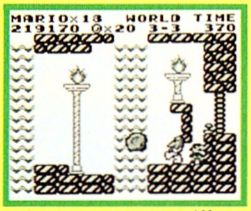
出張BUGBOY CLUB

ヒョイホイでコインかせぎ



マリオランド
■任天堂
■発売中
■¥2600（税込み）

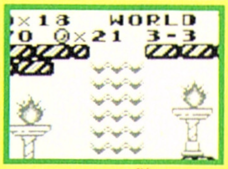
3面のボス、ヒョイホイの横で、コインもないのに無限にコインを取る方法があるんだ。





▲この場所で真上にジャンプ。コインが増えるでしょ

3ワールドのボスの所まできたら、ボスを倒さずに後ろに回りこもう。ボスの後ろに立ち、がんちゃん（岩）を投げるタイミングに合わせて真上にジャンプ、するとあら不思議。取ってもいないのに、コインの枚数が増えるのだ。



▲わかりにくい人のためにアップでどうぞ…。ほらね

今回の馬鹿話様 こんかいのばかばなしさま

食事を賭けて対戦テトリスをしていた時の事故。ハンデ4にもかかわらず快勝。『これで飯はいただきだっ』と喜びいさんだ拍子に誤ってセレクト・スタート・Ⓐ Ⓑボタンを同時に押してしまい、リセットが…。チョンボーの一声で僕がおごるハメに…。うっ、悲惨っ!!



第3回 出版社対抗
ナムコットゲーム大会開催!!



去る7月5日、㈱ナムコが主催した「第3回出版社対抗ナムコットゲーム大会」の取材レポートをお送りするぞ。第2回大会からほぼ1年半ぶりで顔を合わせた各出版社チームと、ナムコット軍団との一騎討ちの結果はいかに？　そして、第1回、第2回大会と連続優勝を飾った、わが必勝本チームの成績はどうだったのか!?



⬅名誉ある入賞賞品（？）である竹ボーキを受け取る、ヒラ坊の"ありがとうスタイル"

ナムコットゲーム大会とは？



今回で第3回となる、出版社対抗ナムコットゲーム大会とは、ナムコからの招待状によると、「日頃からお世話になっております皆様に、感謝とお礼の…」などとあるが、これは単なる名目。早い話が、いつもの仕事のストレスをゲームにぶつけて大騒ぎしませんか？といったお祭りなのだ。そんなわけで、仕事より（!?）お祭り騒ぎのほうが得意なわが必勝本チームは、今回も優勝をめざして出撃したのであった!!



⬆前回優勝者のしるしとして、1年半も必勝本編集部に眠っていた優勝ナベの返却シーン。ちゃんと帰ってこいよな…



➡ワールドコートの選手としても出場した、ナムコのKON氏。この人がかぶっているのが、今回の"王冠"なのだ!?

必勝本チームの軌跡 第1競技"ケルナグール"

予定開始時刻より20分ほど遅れて、第1競技である〝ケルナグール〟戦がスタート。7回戦で、先に4勝したほうが勝ちとなり、これを各社の総当たり戦で優勝を競うのだ。必勝本チームの代表はCB成沢選手。トップバッターということで、周囲からの期待と同じぐらいのプレッシャーを背負っている。第1試合はゲームボーイとの対戦。

いよいよ試合開始だ！　ところが、応援団の不安を吹き飛ばすかのように成沢選手の技はびしびしと相手に決まり、あっという間に1勝をあげてしまった。これで勢いに乗った成沢選手は、2戦3戦と順当にストレート勝ち。

続く第4試合はハイスコアチームとの対戦。事実上の決勝戦ともいえたこの試合だが、成沢選手の善戦もむなしく惜敗。このショックからか、続くナムコットチームにも「まさか」の連敗を喫する。しかし、その後の6、7戦を無事に飾り、単独の準優勝を決定したのだった。「とりあえず大任は果たしたな」とホッとする成沢であった。



➡GTVのオカマ軍団に思わずたじろぐ成沢選手。負けるな!!



⬅やったね、と余裕でガッツポーズ。すべり出しも好調だぜっ！



⬇試合前の選手紹介で、インタビューを受けるCB成沢選手なのだ

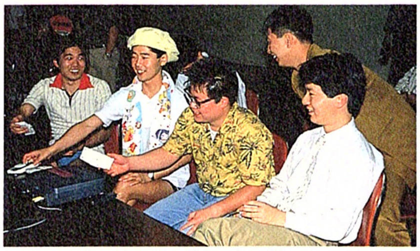


⬅全身で勝利の喜びをあらわすガッツマン成沢。結果的には準優勝!!

必勝本チームの軌跡 第2競技“ワールドコート”

大会は午後の部に移り、第2競技である“ワールドコート”がスタート。今回が初めてのPCエンジン、おまけにダブルス4Pという変則競技であり、各社ともに力量の差よりも、いかに練習時間をかせいだかが勝負を分けたようである。必勝本チームからは、野球ゲーム(特にファミスタ)ならおまかせの2人組、ベクトル山田と三ちゃん鈴木のペアが出場。このふたりの即席チームは、昼休みも会場付近のゲーセンで特訓していたという事実があるほど。

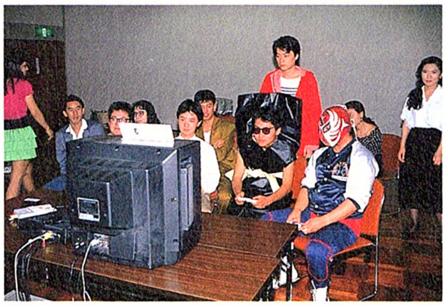
いよいよ本番だ。ところが、2人だけでの特訓では予想できなかったのが、相手チームのコンビネーションプレイ。ネット際の攻防戦からコートのクロスラインを抜かれたり、逆に抜き返したりと、まさに白熱の攻防戦がくり返された。しかし、残念なことに出足でのつまずきが挽回できず、結果は3勝4敗の負け越し。無念の5位にとどまった。ちなみに優勝をさらったのはナムコットチーム。さすがに練習量の違いが光っていたぞ。



⬆ワールドコートでの強敵、ナムコットチームに惜敗。無念…



⬆ファミコン通信チームを撃破して、ホッと一息ついた瞬間。なかなかいい内容の試合もあったのだ



⬅恐怖のイロモノチーム、GTV軍団。覆面レスラーのミスターXと、相棒の昆布巻のペアと対戦中の必勝本チーム

必勝本チームの軌跡 第3競技“ファミスタ'89”



⬆ファミスタ戦前に、選手資料を見ながら作戦会議をする必勝本チームのスタッフだ

第3競技である“ファミスタ'89”戦は、時間的制約のため、大会ルールを急きょ変更して続行。延長戦なし、引き分けもなし、というのが変更後のルール。ところが、わが必勝本チームの期待を一身に背負ったベンジー村田には、これが大きな壁に。前回のファミスタ戦で準優勝している必勝本チームは、ナムコ側のドラフトにより、得点力Cランクのｆチームを使うことになっていたのだ。そのため、攻撃力に頼らず、投手の継投策などで相手を抑え込もうと猛練習していた村田にとっては、1点でも取られてしまうと挽回がツラい状況に。実際、奪三振数は敵を上回っても、出合い頭に打たれたホームランの1点に泣くことがしばしば。結果的には1勝6敗の7位であった…。



⬆打線の援護のないピッチャーの気持ちは…。出合い頭のホームランを食らった瞬間





⬆やっぱりナムコの社員の人たちもゲーム大好き人間なんだろうね。僕らとの対戦に一喜一憂していた姿を見ると、自然にそう思える

⬅宿命のライバルでもある、ファミコン通信編集部のアルツ鈴木選手から2ランを打った瞬間。この一本でファミ通のビリが確定した

感動と笑い…!?の閉会式へ



1位	Hi-SCORE
2位	GTV
3位	ファミコン必勝本、ナムコ
5位	㊙ファミコン、ゲームボーイ、BEEP
8位	ファミコン通信

いよいよ成績発表の瞬間がやってきた。まずは結果からいってしまおう。わが必勝本チームはV3ならず、ナムコットチームと仲良く3位を分けあってしまったのだ。2位のGTVチームには2ポイント差、優勝したハイスコアチームには12ポイントの大差をつけられて…。結局、栄えある優勝ナベは取り返せなかったわけだが「次の大会まで預けておくから、ナベ洗って待ってろよ」とか「読者のみなさんゴメンなさい」などと思いつつ、第3回ナムコットゲーム大会の幕は閉じたのだった。





➡この次こそは優勝だ、と心に誓った必勝本チーム

⬅優勝ヘル(?)とスイカをさらったハイスコアチーム

ナムコット出版社対抗ゲーム大会で「意味ある２位」を勝ち取って語る。

ケルナグール神髄



勝敗は時の運と人はいうけれど、ゲームライターがゲームの本質を見極めるのは、いつも正確じゃなけりゃいけない。「ケルナグール」について語ります。勝ち負けのことではなく、ゲームの奥の、そのまた奥の奥深く。

⊙文——CB成沢



勝った負けたはどうでもいいが、オレには言うべきことがある。

1位でもない、3位以下でもない。だから…

優勝を狙います、と編集部の人達にも、ナムコの担当者にも広言して大会に望んだが結果は２位。悔しくないといえばウソになるけど、納得のいく順位だと思っている。それどころか、対戦したほかのチームのキャラクターを見て、自分のケルナグールに対する理解の深さを確認できたのは２位だったからとさえ考えている。

優勝したハイスコア誌の吉津さんのテクニックは確かにすごかった。会場にいらしてたケルナグール開発者の遠藤雅伸氏が名付けた「二起脚の盆踊り」によってなみいる対戦相手を蹴散らしていったのには僕もかなわなかった。その影響でナムコのがんのすけさんにも負けたのはちと情けなかったが。

負けた相手はこの二人だけだが、ちゃんと負けてしかるべき理由があったのである。決して負け惜しみでいうわけではないのだよ。

吉津さんは明らかに僕よりゲームそのもののウデが上なのだ。アクションとしてのケルナグールを完全に手の内に入れていた。わかっていてもできなかった僕とは大きな差である。さすがは職業ゲーマーというべきか。

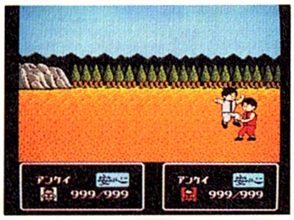
がんのすけさんには、彼の成績が対戦するまであまり芳しくなかったこともあって油断していたということもあるし、ハイスコアとの対戦直後で気合い抜けしていたのも確かだ。

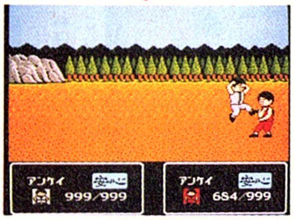
もちろんこれだけの理由で「意味ある２位」だなんて大それたことはいいやしない。各選手が育てて持ち寄ったキャラクターのなかで、僕の作ったキャラクターがもっとも優れていたからである。

二起脚の盆踊り—遠藤雅伸氏命名—

相手を画面の端に追い詰め、小さく真上にジャンプし、二起脚を放つ。その連続動作は相手に逃げる時間を与えない。また、二起脚は与ダメージ量が大きいのでうまくはまれば一瞬のうちに相手を倒すことが可能である。だが、ボタン操作がB→Aボタンの順になるので、連続して押しづらく、相当の熟練が必要である。

バタバタしているように見えるので技としての美しさに欠けるのが難点。





連打と連脚をはずしたキャラクターメイク

ケルナグールに出てくる技の種類はジャンプやしゃがむことも含めて27種類ある。これらの技の中で２つ必要のない技があるのだ。連打と連脚である。２つとも、技に入るとその動きのパターンを終えるまでコントロールできなくなるうえに、中段の技なので防御が手薄になり、相手の攻撃を受けやすくなってしまうのだ。これは遠藤氏もナムコの方々も認めていることなのである。１発の技が勝敗を分けるケルナグールにおいては連打と連脚を覚えてしまうことは致命傷になる可能性があるといい切れてしまうほどだ。

それなのに、連打と連脚を外したキャラクターを作ってきたのは僕ひとりだけだった。これが僕の「ケルナグールに対する理解の深さを確認した」ということなのだ。

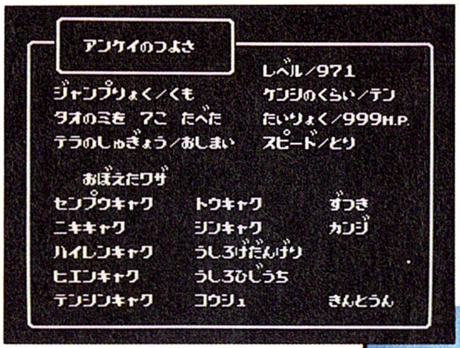
楽しむだけでなく理解することが真に重要だ

つまり、勝負には負けたがゲームそのものの本質を解析した、ということにおいては勝ったと思っているのである。会場にいた誰よりもケルナグールを理解していたのは僕であり、担当編集者のヒラ坊なのだ。

そのおかげでケルナグールというゲームの面白さ、凄さ、素晴らしさの核となっている部分を捕まえることができたように思う。前号のファミコンソフトスクランブルで僕はケルナグールを史上に残る大傑作と評価したが、その理由をほかのＲＰＧとを例示しながら話してみよう。

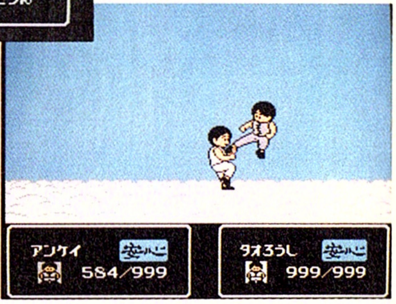
ケルナグールは２つのゲームシステムが独立、平行して流れている。１Ｐの修行モードと２Ｐの対戦モードだ。修行モードはアクションＲＰＧ、対戦モードは純粋なアクションゲームだ。

この認識をふまえたうえで、まずは修行モードの解説からはいってみることにしよう。ファミコンＲＰＧが抱えている大きな問題の解決方法が隠されているのだ。



最強キャラクター

右のステータス状態が無駄な動きをすることがなくもっともコントロールしやすいキャラクターである。やはり自分の意のままに動かすことができなくなる技はメリットよりもデメリットのほうが大きい。



勝った負けたはどうでもいいが、オレには言うべきことがある。

修業モードは、ただのクエストモードじゃない

ファミコンRPGのスタイルは大別して3つある。1つは「ドラゴンクエスト」タイプの一方通行型。2つ目は「マイトアンドマジック（ファミコン版は未発売）」の並列展開型。そしてもう1つは「ウィザードリィ」の自由独立型である。おそらく日本のパソコンゲームのほとんどもこの3つに分類されることであろう。

どのシステムが優れているかなんてことをいうつもりはない。問題はファミコンRPGのほとんどが一方通行型ばかりだということに不安を感じているのだ。主人公は世界を征服しようとする悪の親玉を倒す旅に出ました。途中、様々な人から情報をもらいザコ敵を倒して経験値を上げて、イベントをクリアしてとうとう親玉を倒しましたとさ。おしまい。

……一方通行型のストーリーは大体こんなものだろう。ロールプレイの意味である「役割を演じる」のではなく、「役割を演じさせている」ことに過ぎない。これはこれで悪くはないが、あまりに目につき過ぎるきらいがある。どうしてもっとユーザーを自由に遊ばさせてくれないのだろうか？

だがケルナグールは大きく違った。初めて見たときは「ワールドコート」の拳法版かと思ったが、プレイを重ねていくうちにそんな感覚は消えた。

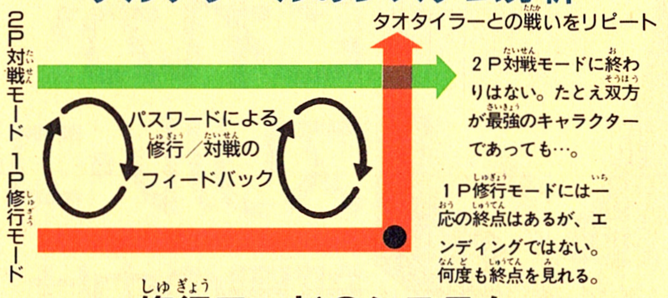
4つの寺で教わる基本技以外の技を身に着けるにはすべて物々交換式の謎解きを明かして教わっていく。しかも謎解きには戦闘は一切ない。一定の条件を満たしていればどの技からでも謎解きに入ることができる。戦闘はHPを上げるためのものでしかない。

このスタイルの自由度はウィザードリィとマイトアンドマジックの中間をいくもので、無論既存のファミコンRPGにはない。たかがクエストモードじゃねぇか、と思っていた僕はその斬新さに強烈な衝撃を受けた。

一方通行型RPGにおける強制の弊害――ユーザーの創造力に任せるべき要素が少なく、製作者が用意したドラマだけを淡々と進めていくだけになってしまう。

そればかりじゃ絶対まずい、と考えていた矢先のケルナグールだった。

ケルナグールのシステム分析



修行モードのシステム

システムタイプ…並列展開型＋自由独立型

ケルナグールのシステムは、並列展開型＋自由独立型の折衷タイプで、自由度は高いが難易度も高い。また主人公の性格は自分のためだけに修行をするというわがままなものだ。つまり、使命感の方向は外から与えられるのではなく、内から起こる自発的なものである。

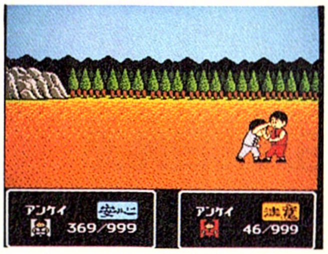
ひとつの理想形　終わりのないRPG

これはRPGの将来を示唆する、作品と呼ぶことができるゲームだ、と考えて、強力にプッシュしたのだ。

ケルナグールの斬新さはそれだけでは終わらなかった。RPGで育てたキャラクターを対戦モードで使うことができるというのである。おそらくはこの発想が最初にあってRPGの骨組みができていったのだと思うが、それにしてもすばらしいクリエイティブだ。

上の図表はケルナグールのシステム進行図だ。平行して決して交わることのない2つのゲームスタイルがパスワードというエスカレーターの力をかりてリンクしている。その力はRPGにも終点をなくしたのだ（事実、RPGにエンディングはなく、最後の相手とは何度でも戦える）。

ウィザードリィも終点のないRPGだが、それはキャラクターを育てる、



アイテムを入手するという箱庭的世界でのことにしか過ぎない。箱庭的世界と実在的世界をいったりきたりするケルナグールと大きく異なるのである。

ケルナグールのいいところばかりを解説してきたがいくつか問題もある。謎解きそのものが難しすぎるなどの、改良すべき点も確かにある。だが、このゲームの斬新なシステムと拳法に対する徹底的なこだわりのあるアクションは、ゲームというものはどうあるべきかを次世代ハードへの過渡期にある今、教えてくれたのではないかと思うのだ。

RPGにおける3つの代表的なスタイル

一方通行型　ドラゴンクエスト

作者がプレイヤーに対し、明確な使命と方向性を与え、決められた手順を踏ませていくスタイル。その面白さの良し悪しはシナリオの力量によるところが大きい。ゲームとしてのドラマツルギーはもっとも簡単であるが、作者の意図をユーザーに悟られないようにしなくてはならない。いわゆるアドベンチャーゲームのスタイルに酷似しているといえよう。



並列展開型　マイトアンドマジック

一方通行型の自由度の低さを改良したタイプで、ユーザーはいくつもの謎解きのうちから一つを選択して進む。だんだんと解いていくうちに、全体を通して流れる大きな謎や、秘密の内容が明かされていくスタイルだ。自由度はかなり高いが、内容的に難しくなりがちだし、シナリオのシステムも複雑になるのでファミコンでは敬遠されているのかもしれない。（写真はMSX版です）



自由独立型　ウィザードリィ

作者の手によるイベントは極力少なくし、ユーザーがプレイするフィールドと最低限のルールを与えるだけのシンプルなスタイル。自由度はもっとも高く、ルールの範囲内なら何をやってもかまわない。それだけに、ユーザーは自分のキャラクターに深い感情移入を行うことができる。ただし、ルールの設定は極めて難しく、ゲームバランスも取りづらい制作上の難点がある。





これで君はコースターの覇者!!

宝島 PRESENTS

これが スリル・コースターだ!!

部屋の中はスリル・サーキット!!

関東・関西の人気 JETコースターを君の部屋で体験だ!
画面に広がるスリルとスピードはまさしく実物大のド迫力!!



収録ラインナップ

- ●トルネード（東京サマーランド）
- ●レッドファルコン（ひらかたパーク）
- ●マウント・ロッキー・コースター（東武動物公園）
- ●スカイ・ループ（生駒山上遊園地）
- ●バンデット（よみうりランド）
- ●ローラー・コースター（浅草花やしき）
- ●ボブスレー（奈良ドリームランド）
- ●ババリアン・マウンテン・レイルロード〔B・M・R〕（神戸ポートピアランド）





8月10日発売

書店・レコード店等でお求め下さい。

STEREO
Hi-Fi
30min
JDV-9004
VHS

税込 **¥3300**

JICC出版局
03－234－4621

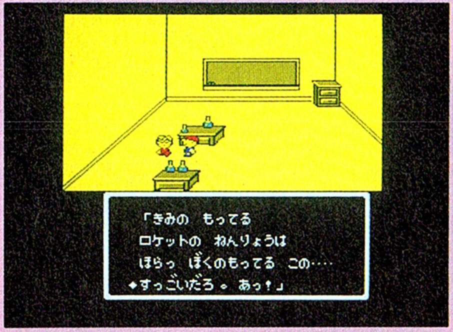

『試験の神様』渡辺剛彰先生がついに明かした秘密！
驚異の
記憶術
それが、この渡辺式記憶術!!
この信じられないような暗記術が君のものになる!!
●英単語一、〇〇〇程度なら一週間で覚えられる！
●歴史年表の丸暗記なら、たったの一日！
●周期律表なんて試験直前の3分で覚えられる！
●一夜づけの勉強が何日分にもなる！…etc
一科目程度の記憶なら一週間で終らせる!!
記憶術講座
●高校受験コース●大学受験コース●一般コース
案内書 無料 プレゼント
「記憶講座」資料送れ
〇〇〇コース
●氏名 フリガナ ●住所 フリガナ
〒164
東京都中野局 私書箱1号
東京カルチャーセンター 記憶術講座
712H係
◀左記の様にハガキに希望コースを書いて、今すぐポストに!!
東京カルチャーセンター
〒166 東京都杉並区高円寺南1－33－3
TEL 03(317)2811

マザー・ザ・マジカル・ハイスクール

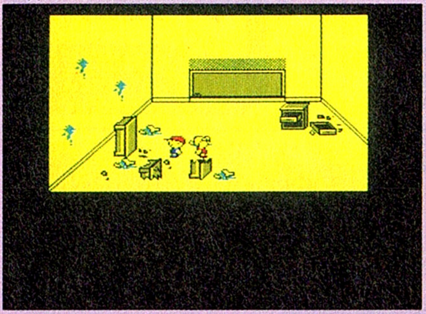
MOTHER

構成▶とみさわ昭仁

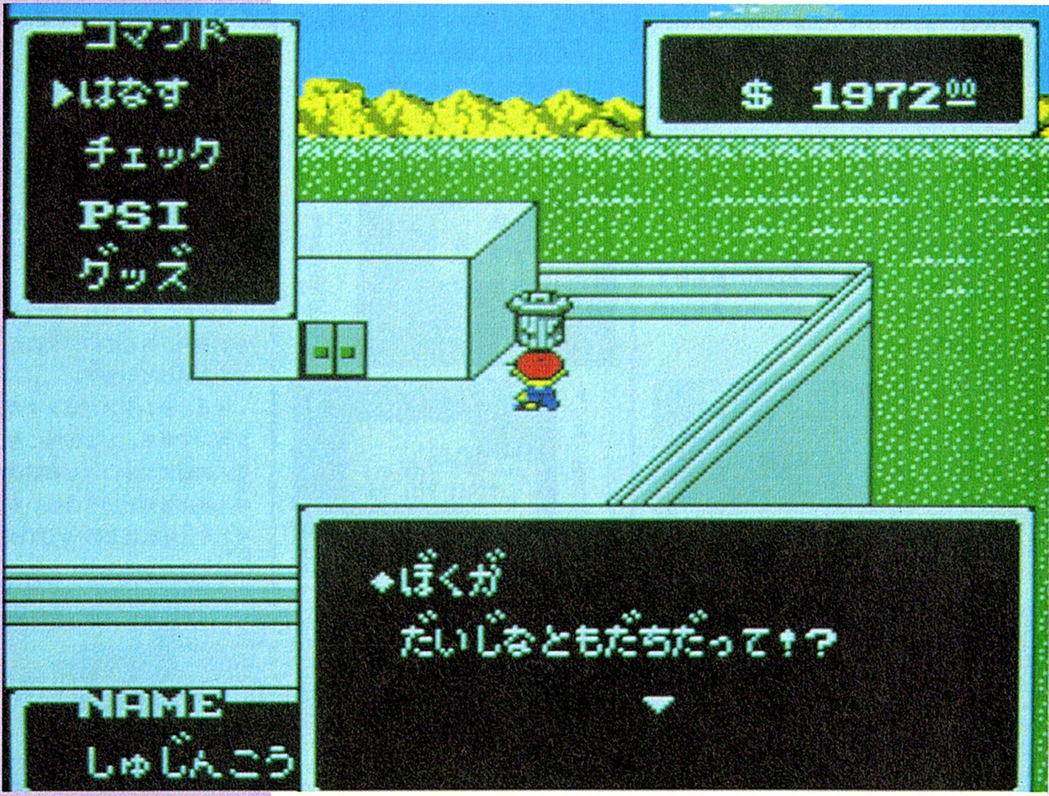
THE MAGICAL HIGH-SCHOOL VOL.3



▲ああ、友だちっていうのはいいモンだ。勇気だけが取り柄のボクが持ってきたロケットと、メカに強いのだけが取り柄のキミが作った燃料が、見事に合体…
▶いつもいじめられていたガリベンくんだから、優しい言葉をかけるとコロッとダマせるぞ！　…いや、そうじゃなくて本心から友情を感じてるんスけどね
▼ドッカーン‼　う～む、ガリベンくんの科学力ってのは、どうもいまひとつ信用ならん。でも、ボクはメカ音痴だしね、ま、仲良くやりましょうかね



持つべきものは友だちよぉ!!



バンザーイ、ついに『MOTHER』が発売されたっ！　首を長くして待ってた皆さん、おめでとう！　ついでに作った本人の糸井さんも、おめでとう！　気の早い人はもうとっくにクリアしちゃってるかもしれない。まだマザーズデイをウロウロしてる人もいるかもしれない。みんなぁ、どこまで進んだ？　俺なんかまだヨドバシカメラの前で行列してるぜっ！　そんな奴がどうして記事を書いてるのだろうか…。

■任天堂■発売中■6500円(税込み)
■バッテリーバックアップ、カセット

O 友だちの能力で自分の弱点を補おう

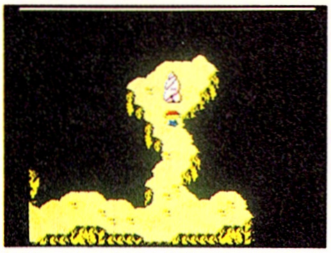
さて、いよいよゲームも中盤にさしかかってきた。今までは自分ひとりのさみしい冒険だったけど、ついに初めての仲間と出会えるときがやってきたんだ。どんなRPGでもそうだけど、ひとりで戦うのとふたりで戦うのとではおおちがい！　もちろん人数が増えることによる戦力UPという単純な嬉しさもある。でも、何よりありがたいのは新しい仲間が加入したことにより、お互いがお互いの弱点を補強しあえるってことなんだ。

たとえば自分が腕力だけのキャラクターだった場合、呪文攻撃が得意な奴やメカに強い奴が仲間に欲しくなるだろ？　それがパーティーを組むことで補えるってわけなんだ。

さあ、旅の供をみつけるために、ひとがんばりしてみようかっ！

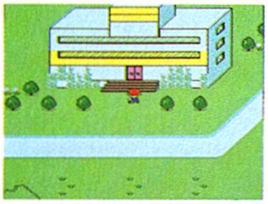
マジカント国を抜けたら 新しい町へと突入だ!!

1 ふたたび地上へと帰ってきてみれば…



初めてマジカント国に迷い込んだ君は、どうやってそこから出たらいいのか分からなくて困ったはず。しかし入口があったんだから、出口だってどこかに絶対ある。ちょっとヒネった謎になっているので分かりにくいだろうけど、なんとか努力で抜け出してみよう。

すると、そこは山の中。熊やらなんやらと戦いながら道なりに北上していくと、いつの間にか君は町に出るはずだ。その町こそが、サンクスギビングなのである！



▶マジカントから歩いてきたらこんなトコに出た



▶なーんだ、さっきの建物は小学校だったのか！

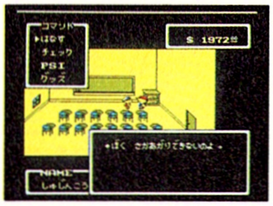
2 学校発見!! ここなら友だちと会えるかな？

サンクスギビングの町に入ると、すぐのところに何やら大きな建物があるだろう。そこがティンクル小学校だ。

主人公が通う学校ではないけど、ここには君の親友になるはずの友だちが通っているんだ。つまり2番目のパーティーメンバーってわけだね。



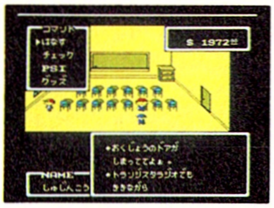
◀つまり頭が悪いってコトですよね？



▶つまり運動神経が鈍いってコトですよね？

学校の中は思ってたより広い。それに2番目の友だち（ボクはガリベンくんという名前にした）を仲間にするのはそう簡単なことじゃないので、まあ最初はあせらずに、ゆっくりと校内見学でもするつもりで探険してみよう。

学校だから当然だけど、いろんな人物がいて話を聞くだけでも大変だぞ。



▶なんかRCサクセションみたいな奴だなァ…

3 町の有力者ダンカンって何者？

ひととおり町の中を歩き回ってみると、ある人物の名前が浮かび上がってきた。

町なかにストリップ劇場を建てようとする男。そして町の北に巨大な兵器工場を持っている男。

そう、サンクスギビングの有力者ダンカンである。どこの町にもこういう他人の害になるような事業ばかりに、手を染める奴というのはいるものだ。

そして、それはこの『MOTHER』とて例外ではなかったのである。



◀誰だ？ 早く観たいなんていってるのは!?

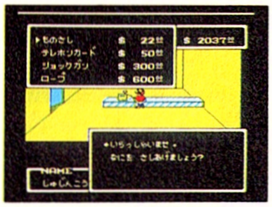


▶まったくダンカンって奴は何を考えてんだか…

4 デパートで装備を強化しておこうね

あちこち聞き込みをして歩いたおかげで、なんとなくこの町での目的が見えてきた。しかし、だからといってあわてて攻め込んだりしてはいけない。

新しい町に着いたら、新しい武器の調達！ これはRPGをスムーズに攻略するためのセオリーだからねーっ。

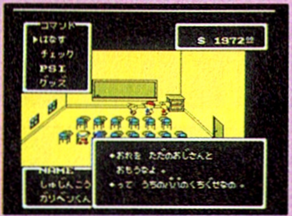


▶ショックガンはメカに強いガリベンくんが使用

サンクスギビングに生きるおかしな親子の情景

600万$の親子？

「俺をただのオジさんと思うなよ」っていうことは、いったいいくらぐらいなんでしょうか？ むかし『600万$の男』というドラマがありましたけど。とにかく、妙な親子ではあります。



▲親がヘンだと子供もヘン。そういえば家の親父もヘンだった



◀すると、なんちゃってオジサンかな？ 古いか



◀ドラクエ100まで、わしゃ99まで。ともに白髪の生えるまで、ってな

母はファミコンばかりしないで勉強しろという。息子は勉強もしないでドラクエに夢中。

現代日本とまったく同じ構図がここでも見られるとは。ところで『MOTHER』の人気は？

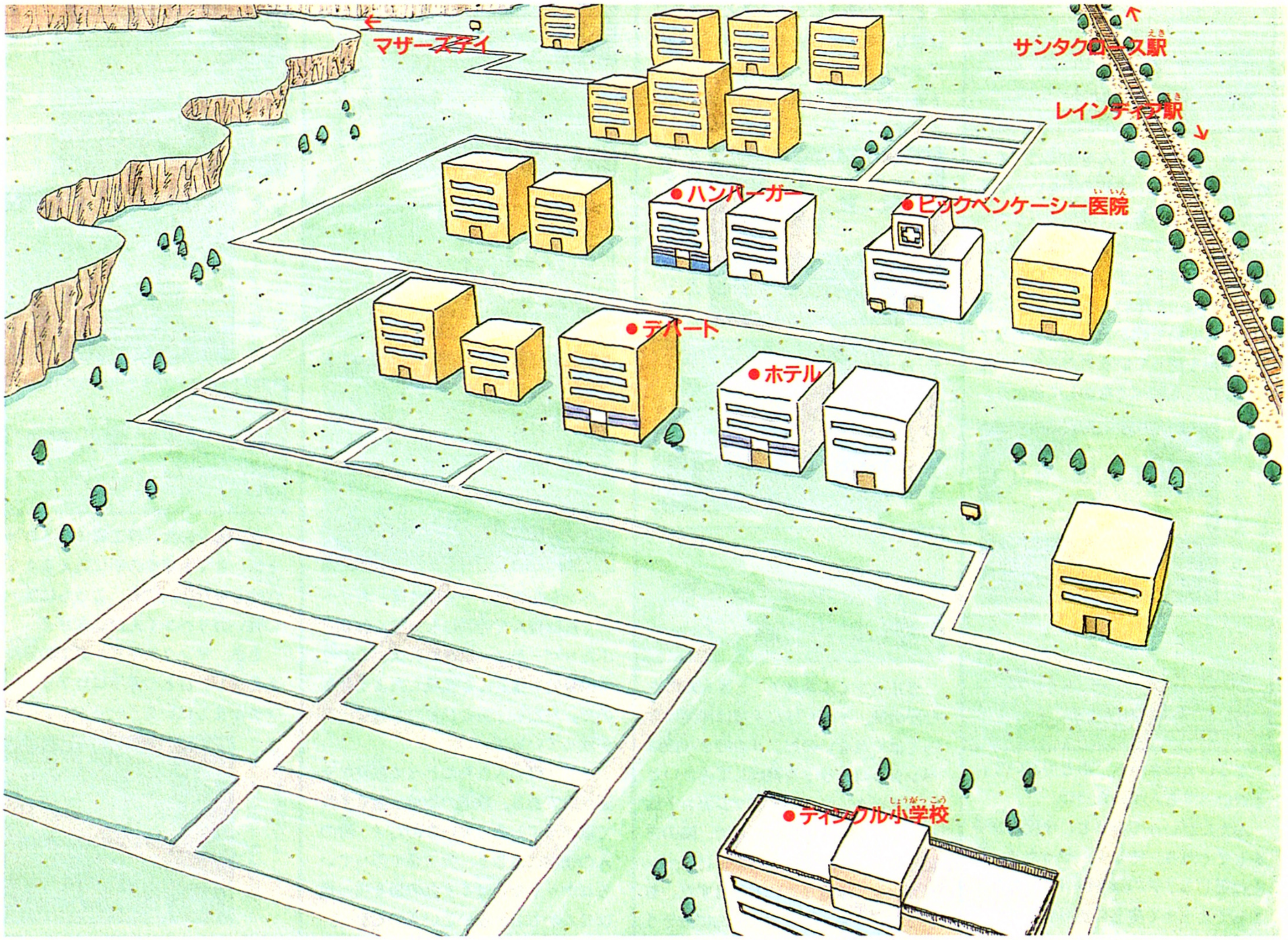
▼「ファミコンするヒマあったら仕事しろい！」そうだぞうだ！ あ、俺のことか



ファミコンは全米でも人気！

MOTHER 第2の町

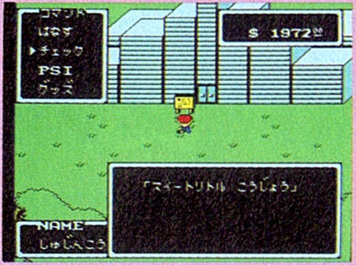
サンクスギビング全マップ!!



町の南は小工場

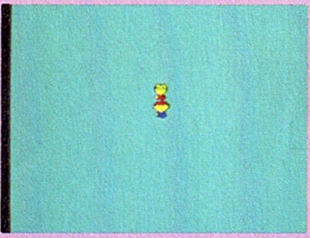


◀小工場というだけあって中は狭いけど、似たような壁が続くので迷いやすい。注意深く進むようにしようね

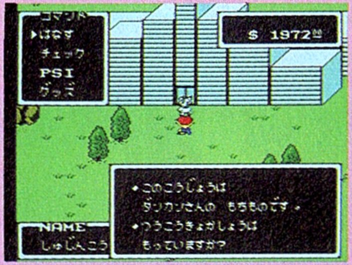


▶スイートリトル、甘くて小さい。仁丹みたいなモノかしらん？

北には大工場

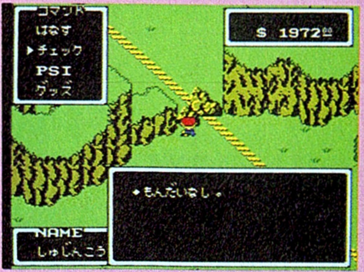


◀クイズ:ここはどこでしょう！正解者には拍手してあげます。大工場の中のどこかなんだけどね



▶兵器を作ってるわりには、犬に門番させとくなんてブッソウな話だよな。しかも、のら犬だぞ！

東を走る線路



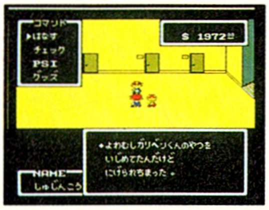
▲町の東を走る線路は大岩が塞いでいる。チェックしたら問題なしだって。どうみてもコレ問題あると思うけどなぁ

ふたりめの仲間を加えるために……

小工場に潜入しよう!!

5 もう一度学校に戻って聞き込み開始だ！

さあ、ガリベンくんを仲間にするために行動開始だ。学校の中をいろいろと歩き回ってみると、弱虫のガリベンくんをイジメていたという悪ガキふたり組に会うはず。すると屋上にでも逃げたのかな…と思い、いってみるが、鍵がかかっていて開かない。ヘンだな？誰かが鍵を持っているのだろうか。もう一度校内を調べてなおしてみよう。



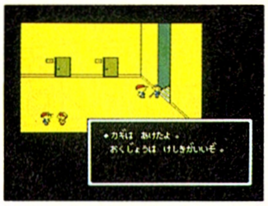
▶キ、キミは友だちを何だと思っているんだっ!!

6 弱虫ガリベンくんを屋上で発見した！

そういえばさっき「あとでおいで」とかいってる人がいたっけ。

ふたたびいってみると、今度は相手をしてくれる。そして…やった！屋上に通じるドアの鍵を開けてくれた。これでようやく屋上に出られるぞ。

どうにか屋上に出てみると、そこには誰もいない。かたわらにはゴミ箱がポツンとあるだけ。おやっ!? このゴミ箱は動くぞ！試しに話かけてみよう。すると中から出てきたのは…。



◀ホントに景色いいんだな!? 命かけるかぁ!?



▶あ、ホントだ。あれ、お前も景色見てたのか?

7 ペンシルロケットを探しに小工場へ！

ガリベンくん発見！と喜んだのもつかの間、それだけじゃ彼は仲間になってはくれないのだ。メカ好きな彼はペンシルロケットを飛ばしてみたいといっている。そういえばマジカント国から出てきてすぐのところで、西の方に小さな工場が見えていたっけ。ペンシルロケットはそこにあるはずだ。急いで取ってきてガリベンくんに渡そう。



◀いや～、喜んでもらえてボクも鼻が高いっスよ

8 ふたりになったら今度は大工場



ペンシルロケットを渡せば、ガリベンくんは喜んで仲間になってくれる。ふたりパーティーになれれば、この町での目的もほとんど達成したようなものだ。ただし、あとひとつ大事な仕事が残っているぞ。

そう、町の人たちにとって重要な交通手段である、鉄道の線路が崖くずれで塞がってしまっているのだ！町の人の情報によると、大工場で作っているロケットなら崖くずれの岩を吹っ飛ばせるかもしれないというのだが…。



◀つまり、ボクになんとかしてほしいんでしょ?



▶そのロケットに乗って火星に…いけっこない

9 ロケットで崖くずれを吹っ飛ばせっ!!

ダンカンの大兵器工場にあるロケットは、とてもボクの手に負えるような代物じゃない。でも、こっちにはメカに強いガリベンくんがいるさ！

さあ、サンクスギビングでの冒険もあと少し。ひとつ派手にロケットでもブチかましにいこうぜっ!!



▶こんなので本当に岩が壊せるのかなぁ…?

敵キャラクター大図鑑

はい。今回の敵キャラ図鑑はサンクスギビング周辺、兵器工場内、線路沿いの敵などに焦点を当てて紹介しよう。

ただのスカンクやら暴走したトラックやら、硬・軟とりまぜて紹介するので、メカのときは堅苦しく、動物のときは柔軟な態度で読んでいってみてほしい。

熊



◀熊ったってなぁ…。獣王記の熊も笑ったけど、この熊もけっこう笑えるよな。やや強いかなって感じだが

スカンク



◀とりあえず、おならはしないみたいである。が、ときどき転んでみたりする。楽勝で倒せると思うよ

オオカミ



◀狼。日本では絶滅したといわれて久しいですが、アメリカにはまだいるんですね。噛みついて攻撃します

イーグル



◀鷲。マジカントから出てきた途端に出会う人も多いことだろう。あまり強くはないけど、動きは素早い

やまねこ



◀山猫。いわゆる猫がフーッとなった状態。こいつ一匹だけは弱いが、スカンクとコンビで出現することも

おばさん



◀買い物途中のおばさんは、通行人にとって脅威。ちょっとイヤな顔すると、すぐ恐い言葉を発するんだよね

脱走犯



◀横縞のシャツを見たら脱走犯だと思いましょう。するってえと、TUBEの人たちも脱走犯ですか?

学校内でもいろいろなドラマが…



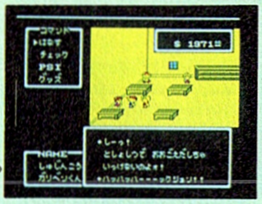
『MOTHER』の主人公はどこにでもいる普通の少年！　やっぱり普通の子供にとって、一番の生活の場は家でもなければ公園でもなく、学校だ。

毎日6時間もの間たくさんの友だちと過ごす学校こそが、子供たちの大事な生活圏なんだ。

現実のボクらが実際に勉強だけでなく、友情や愛情など人間対人間の関係を学校で学ぶように、ゲームの中の学校にもさまざまなドラマが繰り広げられているというわけだ。

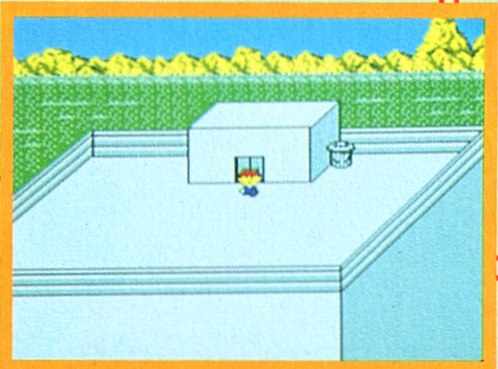
ま、このゲームの主人公は冒険にかこつけて学校をサボってるけどね。

風邪ひかないように注意



▶ハックションを聞いたら最後。あなたはもう立派な風邪だ

ある教室には風邪をひいてる子がいる。情報を聞こうとしてうっかり話しかけてしまうと、ハックション！　てな具合に風邪をうつされるぞ。風邪をひくと毒攻撃を受けたみたいに体力が減るので、注意しよう。

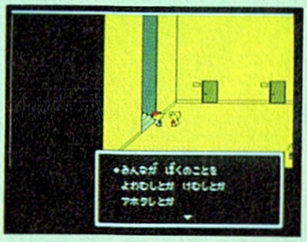


屋上には弱虫の友だち



いじめられっこはひとり屋上で涙する。彼の孤独をなぐさめてやれるのは、君しかいないんだ。ホレ、勇気を出して声をかけてあげよう…。

▲心配するな。ボクは友だちだよ。ささ、涙をふいて、さあ！



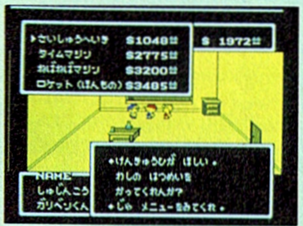
▶おめー、いつまでもグダグダいってんじゃねーよ、まったく

理科室でお買物!?

ボクが通っていた学校でもそうだったけど、理科の先生っていうのは変わり者が多いね。このティンクル小学校の先生も、そうとうヘンだ。おかしな発明品を開発しては、生徒たちに売りつけているらしい。ま、お金に余裕があるならなんか買ってもいいかもしれないけど。

▼ほお、学校に住んでるんですか。んじゃ家賃がタダで経済的ですねェ

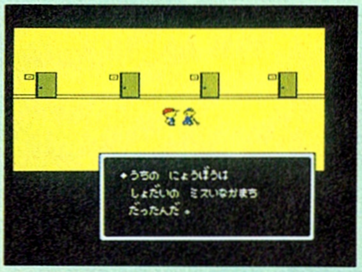




▲ロケット（本物）ってわざわざ書いてあるのがなぁ。どうもうさん臭いような気がするんだがなぁ

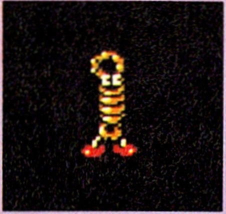
グチこぼす用務員さん

▼昔、テレビで〝ミス・すかんぽ畑〟ってのを見たときは死ぬほど笑いましたけどね



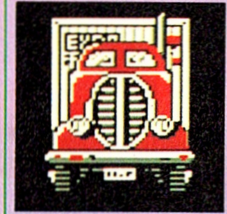
気楽そうに見えても実は用務員さんの仕事っていうのはソレはソレで大変らしい。いろいろ家庭の事情もあるみたいだし、たまには女房のグチを聞いてあげるのもいいかもね。お返しに何かいいことしてくれると思うよ。

ロープ



◀脱走犯とコンビで出現。すぐに相手を縛ろうとするので、見かけたら真っ先にこいつから倒すべし！

デビルトラック



◀悪魔のトラック。これまた暴走車。気分は『激突！』ってところでしょうか。排気ガスには注意しよう！

スクラッパー



◀スクラップのロボットが動き出したものかな？　自分自身がスクラップにはなりたくないものですよね

ファイアボール



◀すぐにPKファイヤーαを使ってくるイヤな奴。でも相手は火の玉ですからね、しょうがないんでしょうな

マッドカー



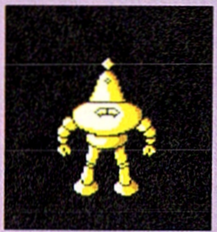
◀イカレた自動車。無人で勝手に暴走してるので注意しよう。この程度のメカなら主人公でも破壊できます

ボマー



◀知ってる人は少ないでしょうが、私は〝ツトムくん〟を想い出してしまいました。爆弾を使ってくるイヤな奴

オールドロボ



◀直訳すると〝古いロボット〟。けっこうナサケナイ名前ではある。でも、やたらと強いので気を抜くな！

ゆがみ博士

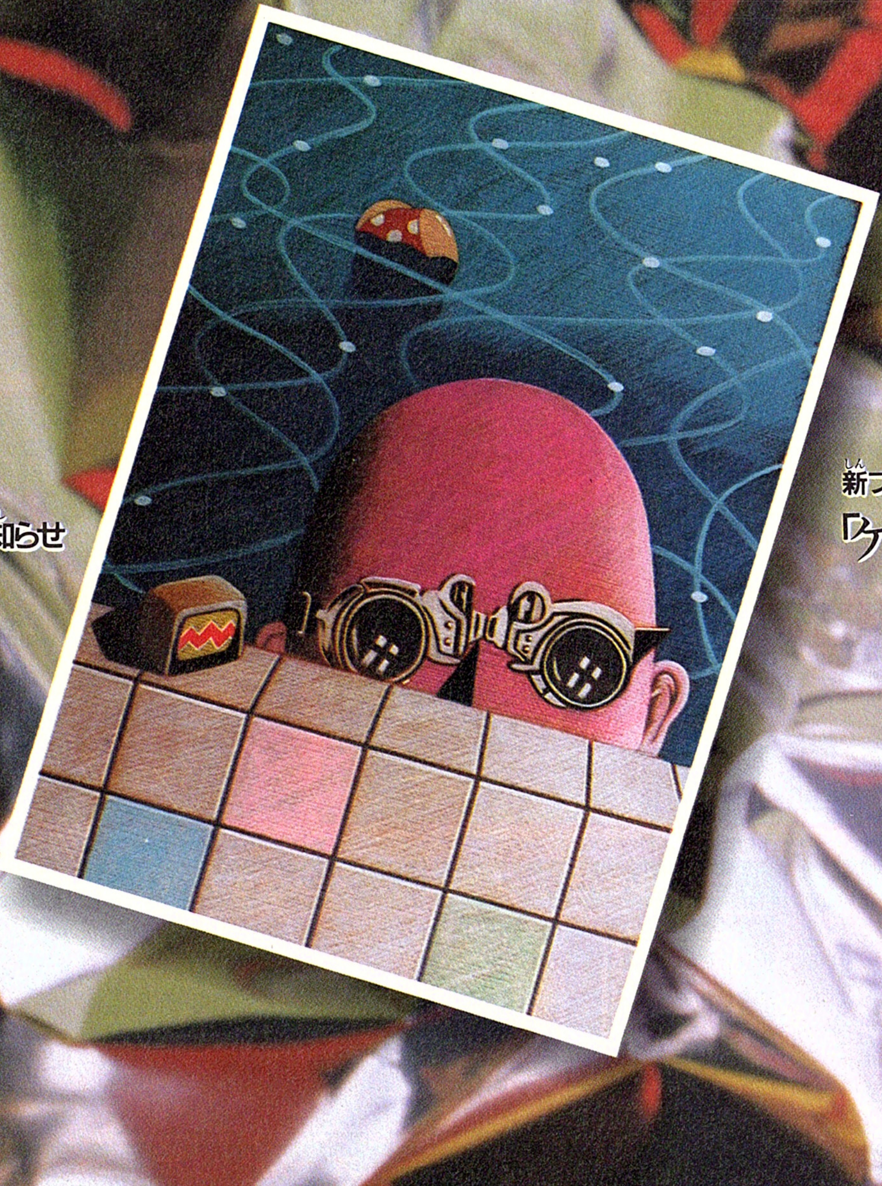


▶オツムの中身が少しゆがんでる科学者。マッドサイエンティストって奴ですか。ロボットを従がえて出現

編集部からのお知らせ

新プラスαの約束

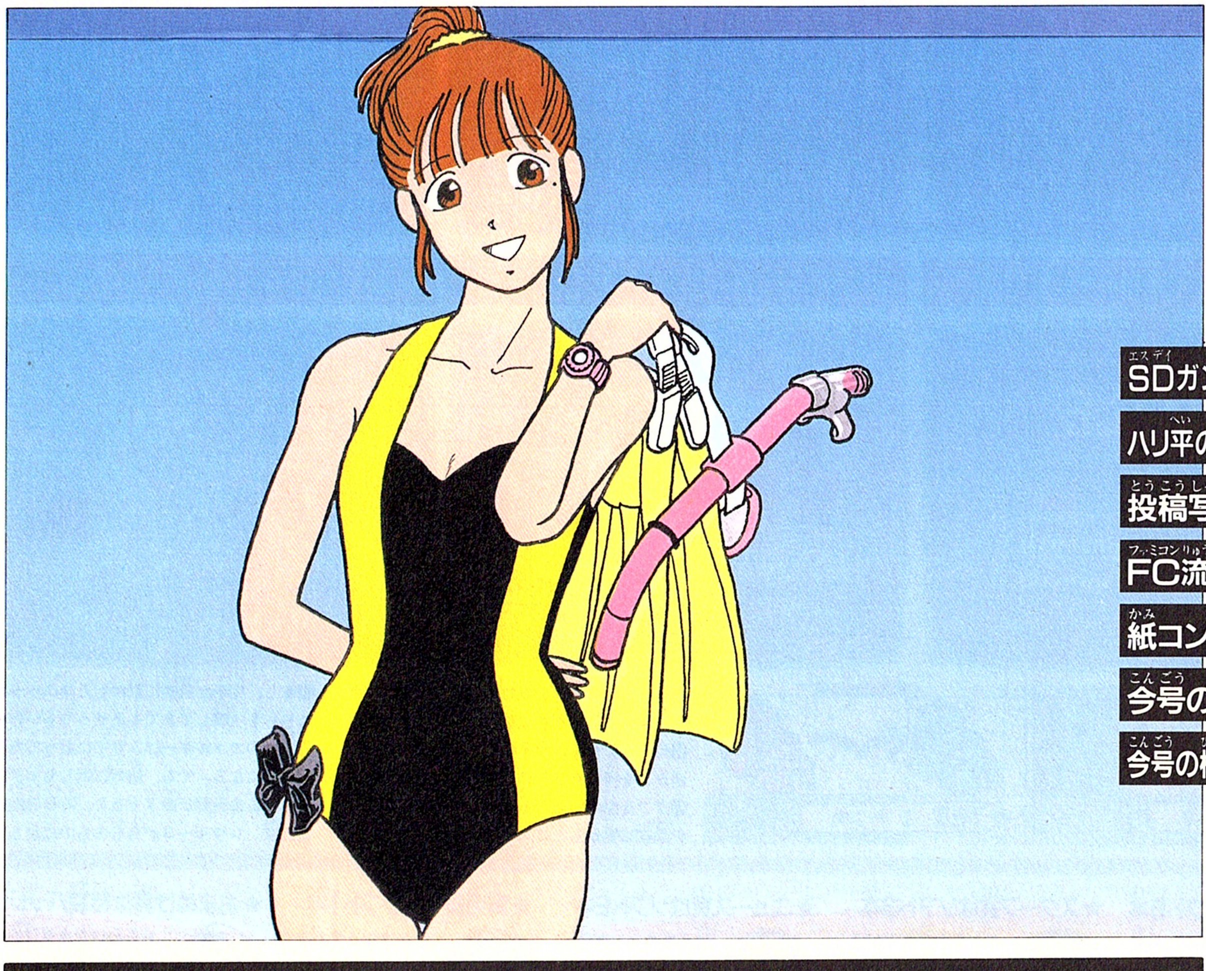
「ゲームの魅力って、



BUG-BOY CLUB

エッブリィバ〜ディ！
みんなぁ読んでるか〜い!!
お待ちどうさまでした。
バグボーイクラブだよ〜ん。
最後までチャンネルはその
ままで、お楽しみください。
(ありがちなフレーズ)
それじゃあそろそろ
おっ始めるとしますか！

夏の夜空に咲く大輪の花
その一瞬の輝きははかなく
まるで一夜の夢のごとく…



- SDガンダム2の大スクープ
- ハリ平のパスワード一挙公開！
- 投稿写真ジャーナル
- FC流行語ウイザード
- 紙コンアトランダム
- 今号のキキチガイ
- 今号の標語改めFC座右の銘

Vol.16

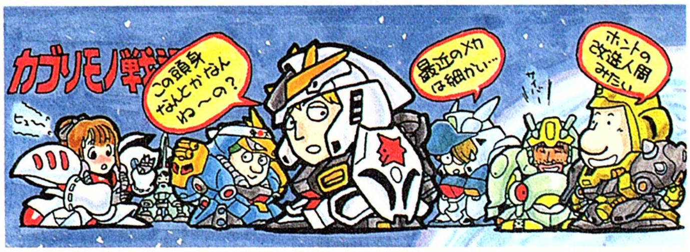
SDガンダム・ガチャポン戦



敵のユニットをいただきま～す!!

弱くて安いユニットと強くて高価なユニットを交換しちゃえっ!!

SDガンダム・ガチャポン戦士2



今号のトップニュースは『SDガンダム・ガチャポン戦士2』。東京都の飯島正和特派員からすごい特ダネが送られてきました!! それも自軍の役立たずのユニットと、敵の高価なユニットを交換してしまうとゆー、恐ろしい荒技! この技のポイントは、どんなユニットでも良いから、なるべく早く12ユニット作ってしまうことと、必ず戦艦を作っておくということ。12ユニットないと、ターン数が12ターンまでまわってこないし、戦艦がひとつもなけりゃこの技はできないからね。それさえ気をつければ、キミにもオイシイウラ技が試せるってワケだ。詳しくは下を見てちょーだい!!

❶12ターン目で戦艦を移動させる



❷Ⓐボタンからは手を離すなっ!



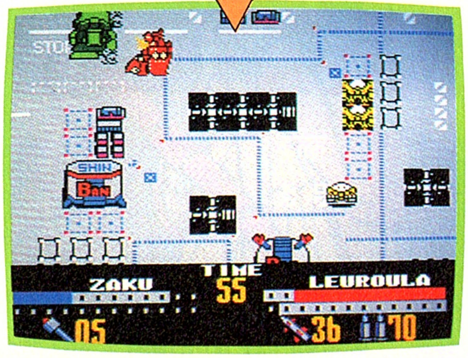
❸敵のユニットがザクを襲う



❹ラウーラVSザクの対決だーっ!!

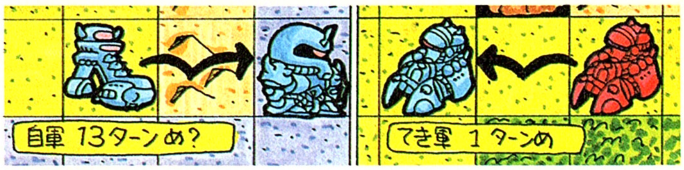


❺無抵抗でされるがままにしよう



❻戦い終わればレウルーラが味方に!!





↑❶ムサイにグフを載せたまま、12ターン目がくるまで動かさずにじっと待つのだぞっ!!
❷12ターン目でムサイを移動させるとき、Ⓐボタンを押したままにするとグフが動かせる
❸グフを動かし終わると敵の番になり、COMの最初に動かしたユニットが自分のものに…。
❹もし、相手が最初に動かしたユニットが、こちらを攻撃してきてもあせっちゃいけない
❺相手のエネルギーはムサイに載ってたグフと同じになる。でも、絶対に倒しちゃダメ!
❻そのまま戦闘が終了すると、昨日の敵は今日の友。レウルーラが自分のものになる!

★特ダネ賞にはソフト5本
すっごい特ダネ(技)にはソフト5本をプレゼントしちゃう!!

★スクープ賞はソフト3本
なかなかスルドいスクープ(技)にはソフト3本プレゼント!!

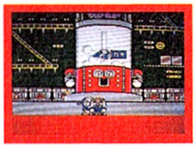
★ニュース賞はソフト2本
使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト2本!!

★努力賞にはソフト1本
なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト1本ね!!

★おまぬけ賞は特製バッジ
おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

士2の大スクープ!!

ガチャポン戦士2の大技ドーンと3本立てだっ!!



超・最短攻略法!!

楽してエンディングを見たい人へ
SDガンダムガチャポン戦士2

香川県・橋田諭史特派員からは、すっごい報告があったぞ! なんと、この報告によると、最低でも2ターンあればひとつのマップをクリアできてしまうそうだ。ナルホド納得! 自分の首都からイッキにワープして、敵の首都ガチャポリスに攻撃することができるんだから、超最短攻略法といいきってもウソじゃない。それにこのウラ技を使えば、どんなに不利な戦局だって、イッキに形勢を逆転することができる。さすがニュータイプ! テレポートまで使えたのか、と思わず納得しちゃうウラ技だ。ただし、このウラ技は2Pモードでもできるので、友達とプレイするときは軍事協定を結び、あらかじめ禁じ手にしておいたほうがイイぞ。

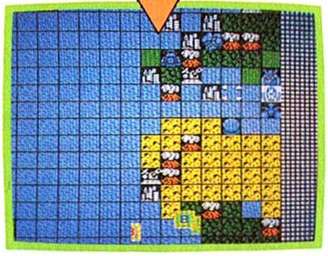
敵の首都に戦艦で攻め込むこともできるのだ!



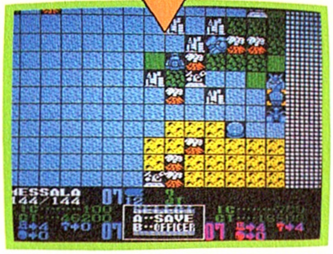
➡敵の首都へは絶対に入ることのできない戦艦も、このウラ技を使えば首都へ攻めこむことができる

この技を使えば、戦艦を首都に突入させることができる。どうしても首都を守るモビルスーツに勝てないとゆー人は、強力な戦艦をガンガン作って攻撃をしかけよう。モビルスーツ対戦艦なら、戦艦のほうが絶対有利だからね。

❶首都でユニットを作る



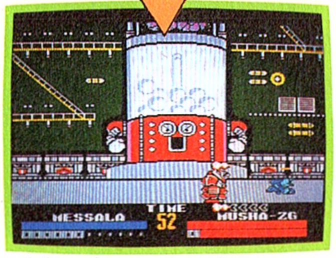
❷セレクト+Ⓐボタン



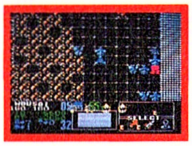
❸スタートボタンを押す



❹最終バトルだーッ!!



⬆首都からユニットを動かすとき、カーソルで決定する際にセレクトを押しながらⒶボタンを押す。次にSAVEの選択画面になったらⒶ、スタート、Ⓑ、Ⓑの順に押そう



戦艦の搭載数は無制限

ムサイにユニットが20機以上も!?
SDガンダムガチャポン戦士2

東京都・安西正博特派員から、なんとも不思議な報告が入った! 搭載ユニット数が限られている戦艦に、何機でもユニットを搭載できるウラ技があるとゆーのだ。そんなバカな! と確認を急いだところ、確かに何機でもユニットを搭載できるとゆー事実がわかった。この技を使用すれば、1機しか搭載できないムサイ艦が、31機も搭載できる夢のスーパー空母に早がわりってワケ。(ユニットは31ユニットしか生産できないからネ!)。しかも、搭載数が6機以上になると、画面がバグったり音楽がおかしくなったりの珍現象が現れるのだ。敵の首都をイッキに攻め落とすのもイイけど、この技でしばらく遊んでみるのも悪くないね!!

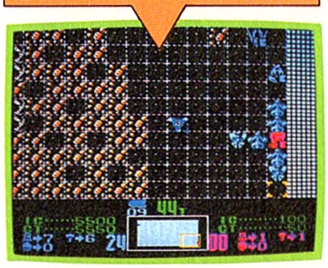
補給基地として使えるからケッコー便利!!



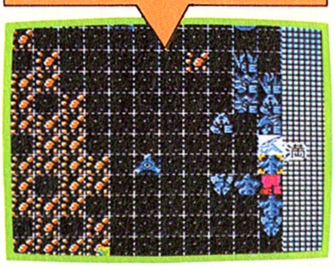
➡ENが満タンになっていれば、首都を守る最後の敵との戦いが、ウーンと楽になるから便利だぞ

あまり知られてない情報だが、戦艦に傷ついたユニットを載せておくと少しずつENが回復していく。たとえば敵の首都の近くに傷ついたユニットしかない場合、この技を利用すれば、かなりのユニットが回復できるってワケ。

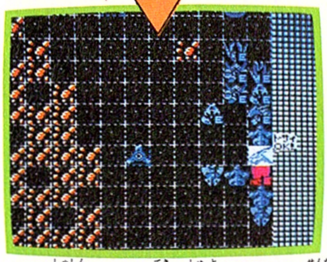
❶敵の首都に戦艦横付け



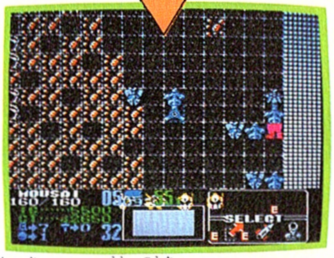
❷もう満タンだってば!



❸でもトーサイOKに…



❹あんまり積むとバグる



⬆❶の写真のように敵の首都のまわりに戦艦を置き、その上を通過するようにユニットを首都へ突入させる。すると、どうゆーワケか満タンの戦艦に搭載されるのだ!!

次号のお題 MOTHER

次号のお題は、あの名作保証付の『MOTHER』だっ! なにしろ感動の雨あられってゆーソフト(らしい)だから、ウラ技のほうだって感動しまくる素晴らしいものがイッパイあるに違いない!! っつーわけで、ぎょっと驚く特ダネから、ちょっぴり情けないオマヌケ技まで、とにかくイキの良い情報を大募集だーっ!!





EXTRAモード発見！

敵キャラ総登場の追加公演!!

クインティ

SOFT 2

❶これがEXTRA！



❷難易度もEXTRA！



大阪府にお住まいの鶴山和洋くんから、EXTRAな特ダネが届いた。この情報によると、なんと『クインティ』にEXTRAモードが実在したというのだ！　でかしたぞ鶴山くん!!　さっそく我々BBC取材班は、その実態をカメラに収めるため、撮影を試みた。取材班の予想とはウラハラに、あっさりと全貌を現したこのモードは、全100面ぶっとおしで、敵キャラが総出演するのだ！　後半はかなりムズカシイから、2Pで進むのがオススメだよ。

スタートとセレクトを押しながらリセット

⬆やり方はカンタン！　スタートとセレクトを押しながら、リセットを押すだけ！　ただのパネルめくりだと思ってナメてると、笑点の円楽さんに座布団めくられるぞ!!



1UPアイテム出現！

1UPの法則をマスターせよ！

脱獄

SOFT 1

❶LIFEのでる倉庫で



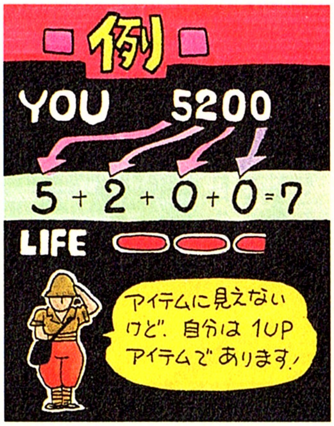
❷おっ!?なんだコイツ？



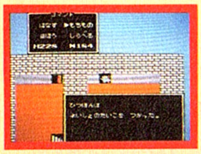
❸1UPアイテムじゃん！



おれは『脱獄』の主人公・バートだ。身長182cm、体重73kg、スリーサイズはヒミツだ。1UPアイテムの出現法則が発見されたとの情報をキャッチし、極秘にBBCに潜入したのだ。この法則を発見したのは、千葉県の竹松梅吉という男だ。でかしたぞ竹松！　キミには手投げ弾1年分をプレゼントしよう!!　余ったらご近所におすそわけしてくれ。これで、マイキャラを一気に増やせるぜ!!　おっと、だれかきやがったようだ。じゃ、成功をいのるっ！



⬅LIFEアイテムの出現する倉庫で敵を倒す。このとき、得点の各ケタの合計の下1ケタが7で、LIFEゲージが3以下なら1UPアイテムが出現しちゃうのだ



恐怖のハマリアイテム!!

よいしょのたいこでドキッ！

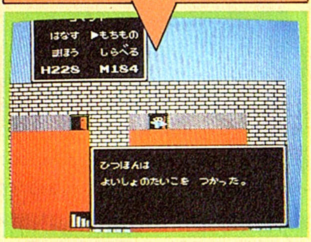
チャイルズクエスト

❶パスワードを入力！

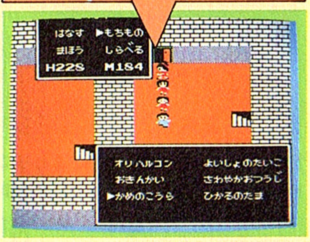


たったいま入ってきた情報によると、福井県の谷口洋一くんが『チャイルズクエスト』で、あんぽんたんな特ダネを発見したそうな！　これによると、左下のパスワードを入力して始めた場合に〝よいしょのたいこ〟を使うと、ぬわぁんとハマってしまうのだ!!　まったくとんでもねえ特ダネだぜ！　あっぱれ谷口君!!

❷ハマっちゃった!!



❸もどっちゃうじょ！



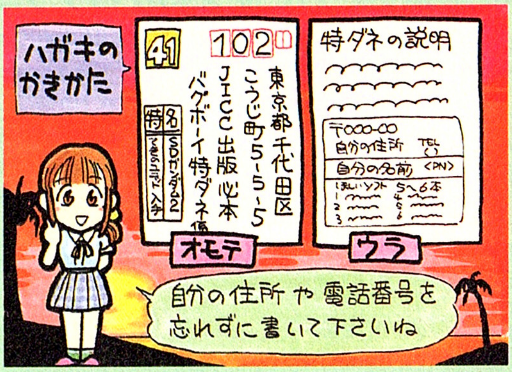
5555	5555	5555
5555	ああああ	ああああ

⬆『かめのこうら』は、のむとタイトル画面にもどっちゃうのだ。どっちも最初の方で試してね！

特ダネ待ってるゾ！

ミーンミンミンミ～ン！「みんな！おれの歌を聞いてくれ!!」てなぐあいに、セミたちのライブ活動が盛んになる夏本番がやってまいりました。BBC特派員の諸君！　サマーバケーションをエンジョイしてるかい？

スイカを食べまくり、毎朝ラジオ体操でカラダをきたえたら、さぁ！　あのビッグウェイブに乗って、特ダネを捜しにいこう!!　まぼろしの大技を待ってるからねーっ!!



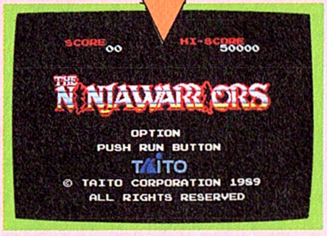


JUKE BOXだよン

サウンドテストがあった!! ニンジャ・ウォーリアーズ

SOFT 2

❶OPTIONを選択せよ



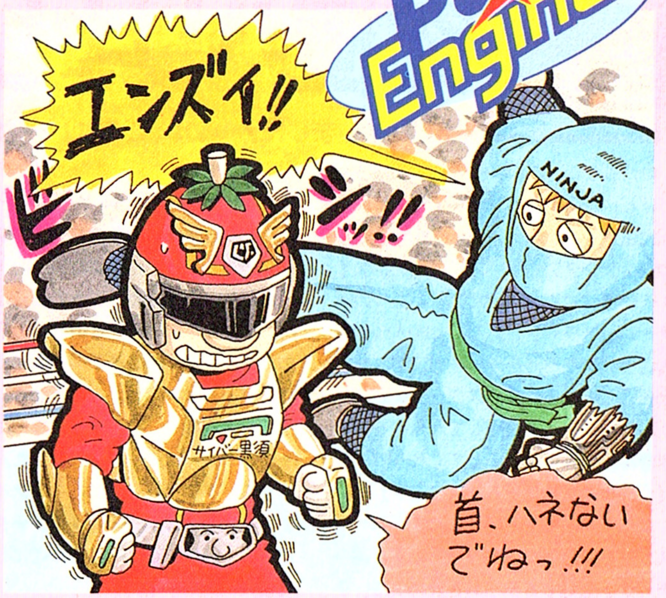
❷イロんな音が聞ける

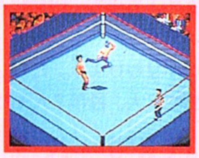


茨城県、福田真悟特派員からのビッグニュースだ!! ニンジャ・ウォーリアーズにもサウンドモードがあるということなのだ。さっそく試してみると………❷の画面が出てきた。MUSICというのはBGM。全10曲。SOUNDというのが効果音で全27音。なんと、PCエンジンじゃあ聞けない、アーケード版の音楽まで入ってるとゆうからスゲェぞ。音楽を途中でやめたいときは、✚の左でSTOPを出し、RUNを押せば止まるからねん。簡単だからゼヒゼヒ試してほしいと特派員も申しておりますです。

セレクトを押したままRUNを連打

⬆❶セレクトを押し、OPTIONを出す。その時セレクトは押しっぱなし、❷そのままRUNボタンを連打!! ✚の上下でカーソルを動かし、左右でセレクト。RUNで開始!!





裏ファイプロだぃ

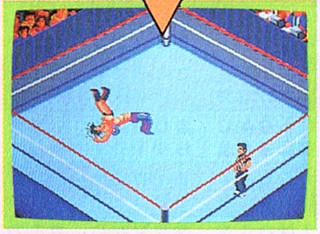
ゲロゲロにムズイ裏面でぃ ファイヤープロレスリング

SOFT 2

❶色使いが違うのかあ



❷難易度が違うのかあ



埼玉県の鷹野友記特派員宅で裏ファイプロへの道が発見された!! 実は1週目が終わるとこのコマンドが現れるんだよね。そして入力してみれば、なんと激ムズ裏ファイプロが。みんな強いうえに、最後には1週目で出てこなかった謎のチームが!!そいつらを倒せば、やっと真のエンディングが見れるって話だぜぃ!!

Ⅰを押したまま✚キーを右1、左5、下2、上1回押す

⬅タイトル画面で、上のコマンドをしっかり入力しませう。そーすると❶のように色がかわるハズですからネ。そうすれば裏ファイプロが始められるわ♥(さとみ風に)

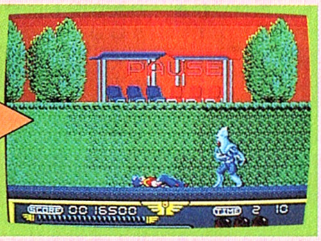


再挑戦しようぜ!!

2回限りのサービスなのだ サイバークロス

SOFT 1

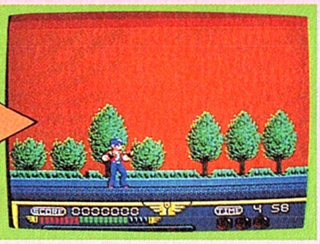
❶あら死んだがね



❷コマンド入力!!



❸れっつびぎん♥



東京都の小林大輔特派員からのコンティニュー情報。そーそー、これってサー自機が1体しかないんだよなー。死んだら終わりっちゅーのは、イカにも悲P。つぅ わけで、元気よくコンティニューして軽くクリアしよう!! という話なのだが、実は2回までしかよみがえれないのだ。それ以降は無情にも1面からスタート。世間はそんなに甘くないという、よいお手本なのだ。

✚キー下とⅡを押しながらRUN

⬅❶死んだらとにかくスタート画面へ。❷そしたら上のコマンドをちゃっくり入力しようぜい。❸ほら、続きからできただろ?

PC Engineネタも待ってるゾ!

夏風邪をひいてしまった。グズグズ。とゆうわけで、毎日早く帰って早く寝るという幸せな生活をしとります。おかげでPCエンジンができずに、よいネタが発見できませんぜダ。ゲーマー失格とののしられ、原稿書いている悲しいワタシ。ワタシにかわってみなさま情報を送ってくだされ。よろしくっ!!





究極ハリキリスタジアム平成元

おまたせしました！ ついにタイトーから新チーム&新人登録のパスワードが発表されたゾ。G

いつもなら、ここからFNNが始まるんだけど、今回はスペシャル・サービス!!『究極ハリキリスタジアム平成元年版』の選手データ変更用パスワードが、タイトーから発表されたのだ！ ふたつの新チームパスワードと、なんと80人分の個人選手パスワードをイッキに公開しちゃうぜ！ それぞれのパスワードがどういうものか、よ～く納得してからキミの好きなようにエディットしてくれっ!!

〔オールスターチームパスワード〕

エディットモードの「しんチーム パスワード」画面で入力する。まず、選手データを変更するチームを決めよう。ＩチームかＥチームのどちらかから選択だ。

パスワード入力画面が出たら、前半100文字、後半100文字の合計200文字を入力。あせらず、ゆっくりと入力しようね。

さあ、これで新チームのできあがり！ 例えば、キミがＩチームを選び、タリーグ・オールスターチームのパスワードを入力したとする。選手の姿や名前はＩチームのままだけど、実は全18人の選手データがそっくり変わってるのだ。誰のデータに変更になったかというと、下の表の18人。つまり、ゴクミ→イケマヤに、サユリ→シノスカに、というように変わるワケ。同様に、ハリーグ・オールスターチームのパスワードを入力した人は、ゴクミ→タナクワ、サユリ→アアイチのデータになるのダ。各選手のデータ内容はVOL.14のP.37～P.39を参考にしてね。

〔個人パスワード〕

エディットモードの「しんじん パスワード」画面で入力する。40文字入力で、新人誕生だ。「しんじん とうろく」で好きなチームにふりわけよう。ただし、登録は最高で野手８人、投手７人までだぞ。

●タリーグ・個人(オールスター)パスワード

レギュラー	1	イケマヤ (S)	あま0らJ ひ7Jくし	たはやゆさ 7Dちにじ	い7ひなV PひみVい	りP1Jに りゆきし2
	2	シノスカ (G)	らは0まP ちKき9き	DV1VV しちしちに	ち1にDみ ひにひみり	E8ちちち みりゆ2ゆ
	3	コラマテ (G)	1や07V ひWちぬに	Pに7ゆい にひひみみ	KJりPゆ りりゆゆ2	Qうひひり 288EE
	4	ハリシュ (S)	はあ0あJ DきひえD	7Pたい1 いきJPL	いなV1に ちVいにひ	しにきにP きしみりち
	5	タ ラ (G)	1や0やひ みみりなに	1ゆいVき にひひみみ	いJりPゆ りりゆゆ2	2いみにみ 288EE
	6	オカサキ (G)	110PJ りW2かひ	1LDひJ にひみりみ	ちPゆPゆ りゆ2ゆ2	みみひにひ 8E8EK
	7	コマタ (G)	1や0JJ みK2Uに	1り7ひき にひひみみ	ひJりPゆ りりゆゆ2	ひきにちに 288EE
	8	ナカオウ (G)	Iあ0あD いや7はD	Iはまはな らやJP1	たなVかD 7VいDJ	きらまや7 きしPVち
代打	9	オチマイ (D)	CU0たさ Jやはさ7	IはかやU まらDJや	なたPあ7 1PV7D	ひちやまV りきJPL
	10	ショーラ (C)	0006さ やJはPは	CらŌかC なはまらま	まŌやŌや らや1や1	いVたま1 7D7DJ
	11	オカタ (T)	6I0かあ 1ららむや	6たU1さ はま17ら	まかDV1 やDJ17	PJははD PVDJい
	12	タカキ (W)	Iあ0あ7 Vしや8D	Iはた1な らやJP1	やなVかD 7VいDJ	きちや7P きしPVち
投手	13	クマタ (G)	あら61P ひ1DWす	たJ1にら 7いQひJ	まDみなV ち4りVい	QEらDき ゆ2きし8
	14	マキハハ (G)	らは6はち しきに82	やVらに1 しり8ちに	ゆ1にDみ 2むひみり	り2VちV みりゆ2ゆ
	15	オオノウ (C)	やま671 ち8ひEす	JDJいい ち2Eにひ	V7ひJり KLみりゆ	ゆEいにい りゆ282
	16	ニチモト (D)	さ066な まDVVP	た7あはや PLJDV	7Ōやまき みひ1きし	いP1Pた 7Dちにじ
	17	サイトオ (W)	Uな6なP きやDEQ	あは7Jた 1きゆLD	まやちたP L1にPV	8ゆま7P ひみいきり
	18	キイオ (T)	か167き み7Pくく	まらいVや DきWぬP	らPゆはい ち72いき	うQやJち 8ELちK

●タリーグ・オールスターチームパスワード

たIまらI	まやDDD	JJ7やら	71ひやD
7やら7ら	にらや1や	7やは1J	らI1まら
ま11たŌ	やまなはき	7たŌらは	たなP1ら
Iまらかは	はまJD1	まはさはか	JJまやな
さ7さらは	らまさUた	さららや1	ああ7あŌ
あらPりに	かなら7ひ	みにみあな	Vはちゆち
にかなはら	ちひしいあ	なDたきひ	ちひかなた
は2ちしり	あは1かV	ひりにかな	かたVきし
いかなまU	Jちりにか	なUかJV	にひあまな
I7いりに	かなIU7	Jにちあな	たらやJあ

●タリーグ・個人パスワード

タニシケ (W)	1や0やち りにり6に	7にDちV にひひみみ	きJりPゆ りりゆゆ2	2いしひひ 288EE
フルイタ (T)	あま0やき にDPむし	かま7ひさ 7Dちにじ	J7ひなV PひみVい	き81Dに りゆきし2
コハヤカ (C)	あら0DD ひにDわち	あJVちさ 7DにひJ	LDみなV PみりVい	に8D7に ゆ2きし8
トマヒ (S)	なŌ0さな Pいした1	なしかや7 Vい7Dき	PさJやち LJPちに	VPVいや Vいひみき
ワ タ (T)	6I0あ1 Jは7せや	6はなやさ はま17ら	かかDU1 やDJ17	PJなやま PVDJい
ナナハタ (G)	Iあ0あD JややみD	IはさVU らやJP1	1なVかD 7VいDJ	きいややJ きしPVち
ナカシマ (S)	はあ0あD いきいWD	はPた7ら いきJPL	ひなV1に ちVいにひ	きいVちP きしみりち
タツナメ (D)	6I0Iら JVらけや	IたU7Ō はま17ら	1かDU1 やDJ17	LPたらや PVDJい
タカアシ (W)	たI0Iら DみちRや	たDUDま PV17い	PかDらし きDJしち	やLDVや PVにひい
タカハチ (C)	6C0Cま Dは1ぬら	6たŌ7Ō はまや1ら	はあ7U1 や7D17	きいたま1 JPDJV
ヒロワサ (S)	たC0Iら らPJへら	らPŌらや PVや1い	しあ7らし き7Dしち	JPいP7 JPにひV
クリマヤ (S)	はあ0さま い8きむD	まちさしら いきJPL	ひなV1に ちVいにひ	きいVきV きしみりち
イノウヘ (G)	また0な1 いしみ6V	7Pら7D きしいきち	Jらし7ひ にしちひみ	ゆちしきい にひりゆみ
アユミ (T)	はあ0あP PしいねD	まにたVJ いきJPL	DなV1に ちVいにひ	みみききV きしみりち
タオウ (T)	6I0Iら Dい7Kや	UŌなたさ はま17ら	かかDU1 やDJ17	11ままら PVDJい
イコノ (D)	060Cま DならDま	ŌŌかなか なはらやま	あU1Ōや ら17や1	D7たまま DJ7DP
ホンセ (W)	また0らD いちにらV	DV1きD きしいきち	Vらし7ひ にしちひみ	ゆ7にしき にひりゆみ
タツワカ (C)	Iあ0あ7 PらJVD	Uはさ7さ らやJP1	DなVかD 7VいDJ	ちらはや7 きしPVち
オハナ (S)	やら6D7 にしひKく	やひVち7 ちゆEQひ	みDみJり Eありりゆ	QEいにき ゆ2288
タイモン (W)	やま6まき ちしひ2り	PL1VV ちゆ2ゆひ	に7ひJり Kめみりゆ	ゆ8いにい りゆ282
カワキチ (C)	1や6やき ひEみQQ	JみJきJ に8QQみ	ひJりPゆ Kきゆゆ2	WQきひし 288EE
ナイト (S)	やま6まし ちしひKL	1VJVJ ちゆ2ゆひ	い7ひJり Kけみりゆ	K8いにい りゆ282

0（オー）はŌと表記しました。

年版のパスワードを一挙公開だっ!!

チームの4番打者でも、Lチームのエースでもキミの好きな選手を自由に登録しよう。選手は全部で80人だっ!!







↖個人パスワードを入力すると、ニューフェイスが登録される。パスワード入力後に「しんじん　とうろく」にして選手名を見てみよう。実は、表の選手名通りに登録されているワケではないのだ。もっとわかりやすい名前になってる

⬆同じ選手を何人も登録することだってできるのだ。例えば、1番～8番までタラ、投手も全員クマタなんてチームも作れちゃうんだぜっ!

⬅変更した選手(名)を元に戻したいときは「しょきか」すればイイ。I・Eチームの選択も可

●ハリーグ・オールスターチームパスワード

Uは7Dに	たな1Dに	みいPさた	1Dひちひ
しまは7や	ちちいしな	た11ちい	ひひまた1
は8いひに	さたままき	いひにはな	まはVVは
はささあた	Pきいひは	なさたみP	きしまかた
あJ7ひひ	たはかかに	Dきひはさ	ああきJあ
たIまJ1	ならら17	JやŌたD	PはやいJ
7ならはら	き77Uた	やDDまJ	J1ならた
はまややあ	たD1Dな	7J7なら	かたJまは
かたやはた	さらJ1な	らUかさな	らJたらは
IあはJ7	ならIUや	さ7Uたや	な6ŌなŌ

●ハリーグ・個人(オールスター)パスワード

レギュラー	1	タナクワ (F)	なU0U1 PVL77	ないか1D VいDJき	7たPやち LPVちに	DひVき7 いきひみし
	2	アアイチ (Bu)	Iか0はな き1やしJ	かあな1あ らやPV1	らはいかD 7いきDJ	しきまやP しちPVに
	3	アカヤマ (L)	かや0やい みJPきに	さや78た DJひみP	きJりはい Vりゆいき	WKVVり 28しちE
	4	キヨマラ (L)	6I0Ōな JらはXや	IやUDI はま17ら	DかDU1 やDJ17	PやままD PVDJい
	5	カトタ (Br)	0000さ まVはには	ŌあかはC なはまらま	まŌやŌや らや1や1	いきらは1 7D7DJ
	6	イシケ (L)	さ006あ やVVちは	た7Uか1 JPまらV	PŌやまき いや1きし	いいDPら 7DちにJ
	7	イシメネ (Br)	かや01V りJPPに	さ1Dりま DJひみP	DJりはい Vりゆいき	WWPPり 28しちE
	8	イトウ (L)	か107い りJきえひ	はらPきや DJみりP	らPゆはい Vゆ2いき	いき7Dち 8EしちK
代打	9	ブライ (F)	まさ0なJ きEにらP	Dいなち1 きしVいち	Vまき7ひ にきしひみ	ち2ちちV ちにりゆひ
	10	フウマア (Br)	はあ0さ7 JしきRD	7Vらやら いきJPL	ひなV1に ちVいにひ	しにちVV きしみりち
	11	ハナサト (H)	あま0まち ひひPGL	は1やにさ 7DちにJ	D7ひなV PひみVい	KQ7Pに りゆきし2
	12	アイコウ (O)	6C0Cた 7P7Kら	CかささV はまや1ら	さあてU1 や7D17	Pちらは1 JPDJV
投手	13	ニチサキ (F)	1167に みちみうみ	7LDひJ にQWりみ	ちPゆPゆ Wひ2ゆ2	うQきひち 8E8EK
	14	アウノウ (Bu)	6C6Cた やJらに1	Ōらさはさ はDや1ら	かあ7U1 や3D17	しきさまは JPDJV
	15	ムラアタ (O)	やま6やし ちしにKひ	やりやちい ちKEWひ	V7ひJり K6みりゆ	KKいにい りゆ282
	16	ホチノ (Br)	なŌ6さま 7みききP	はJならD Vにきいき	7さJやち り1Pちに	にちDいら Vいひみき
	17	ワタベ (L)	Uは6やし しやD8き	U1らちな 178ちD	71にたP しつひPV	E2ま7V みりいきむ
	18	タトウ (L)	006Cあ まDましら	ŌあかはŌ な7いらま	かŌやŌや P11や1	いVかはた 7D7DJ

●ハリーグ・個人パスワード

ムラマタ (F)	たC0Cま JVちWら	はVŌJ7 PVや1い	1あ7らし き7Dしち	またPVは JPにひV
カカワ (Br)	なU0Uら VVにま7	なJま71 VいDJき	ちたPやち LPVちに	いまきP1 いきひみし
バカナ (F)	Uは0やし に772き	Uららちま 17しちD	は1にたP JにひPV	みひJ7き みりいきゆ
オオマチ (F)	さ00ŌI らPLDは	まはIなな JPまらV	しŌやまき いや1きし	1PPVま 7DちにJ
ツ　チ (L)	110DL ゆひり8ひ	7しきひき にひみりみ	いPゆPゆ りゆ2ゆ2	WQしみひ 8E8EX
シラシ (F)	たC0Iな 7りきえら	たしUな7 PVや1い	1あ7らし き7Dしち	ききJい1 JPにひV
フックラ (Br)	らは0らい みにひすき	1PらみV しちしちに	P1にDみ ひにひみり	みりきひき みりゆ2ゆ
マツナカ (Br)	はか0かV VきちけJ	らPたVら いきPVL	いはい1に ちいきにひ	みひいきP しちみりに
フユヤ (F)	さ60Iは 7Pきふま	なVIJ1 JPらやV	やU1まき い17きし	いVDJや DJちにP
ミスカミ (O)	まさ0たV ききみへP	やPなJ1 きしVいち	ひまき7ひ にきしひみ	にDきいV ちにりゆひ
オカワ (Br)	らは01や にちみくき	らいJきJ しちしちに	み1にDみ ひにひみり	みひしにき みりゆ2ゆ
タナヘ (L)	さ606は 1PいPま	さPあま1 JPらやV	PU1まき い17きし	まさJPま DJちにP
コカワ (H)	060UŌ やなやひま	0さきまU なはらやま	やU1Ōや ら17きし	き7またら DJ7DP
ヒラロ (L)	らは0まき ひEに8き	らみDVV しちしちに	P1にDみ ひにひみり	ししきにし みりゆ2ゆ
アネムラ (Bu)	あら0らい り7いめち	たやDひさ 7DにひJ	きDみなV PみりVい	ひEやJに ゆ2きし8
タカサワ (O)	Iか0かD Vや73J	IはたJさ らやPV1	DはいかD 7いきDJ	みひややP しちPVに
サザキ (Br)	0606な DJやJま	0たŌなか なはらやま	あU1Ōや ら17や1	Dしたはら DJ7DP
ナカトウ (Br)	また0たV きしち4V	まVまPや きしいきち	みらし7ひ にしちひみ	に7VLP にひりゆみ
サカエ (Br)	1161ち みちみうひ	1しJしき にうKうみ	いPゆPゆ Qい2ゆ2	WQきひち 8E8EK
ヨチダ (H)	やら61ひ に8ひゆく	1き1にい ち2EQひ	にDみJり Kはりりゆ	QKいにき ゆ2288
サトヨシ (Br)	はあ6あ1 JVLにD	1DならJ いQちしし	DなV1に 8Wいにひ	みにJき1 きしみりち
イマエ (Br)	なU6あは DPききJ	なしさらD Vゆしきき	7たPやち 2JVちに	ひちDいや いきひみし



◆タイトルの柄部門、初めての採用者は沖縄に住んじょる「はやの」さん。これはゴム版画だそうで、次の作品にも期待っ！

お笑いの読者ページを読む。本気だったらFNNっ!!

マネのできない企画コーナー。全国から来た力強いネタハガキで、今回も笑う門には福来たるっ！　誰でも確実に、人生を楽しく生きる自信がつきます!!

Hi！Shall we begin!!
投稿写真ジャーナル



今号のラッキーさん



◆東京都・かわい藍

♨正直いって、何がいいたいのかわかりましえ～ん。だけど、あんさんはツイていた。今、手元に横はがきがこれっきゃなかったのね。ラッキーッ!!　ブドウが入っていた。

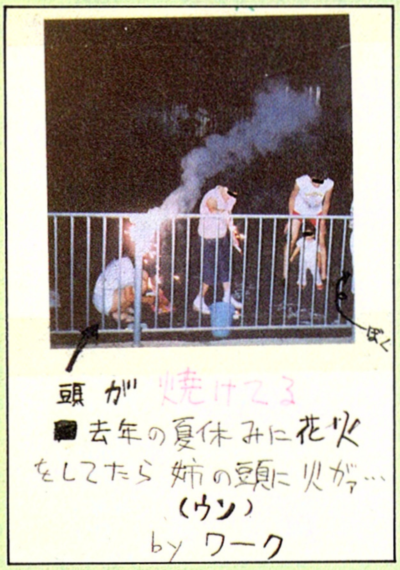
哀れな人　その1



◆愛知県・新・塩山清人

♨あービックリした。一瞬、この地に住みついた落武者の霊写真かと思った。歯をむきだして、眼鏡をかけているのが岡本君ですね。その執念気にいりました。将来幽霊になったとしても、きっとその執念で後世の人たちに、立派な霊写真を撮らせてくれるでしょう！

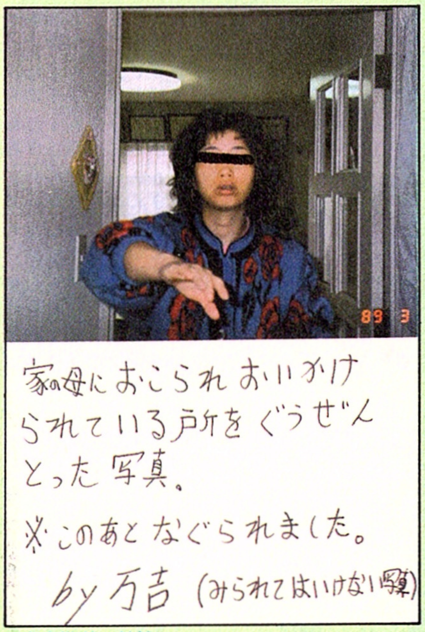
恐怖の写真
頭燃えバージョン



◆京都府・ワーク

♨ギャァーッツ！　アフロヘアーになっちゃう～っ!!　それとも、見たとおり光る頭になってしまうだろうか。ま、そんなこんなで、今年の夏も、ビシバシの恐怖写真を送ってくれよなっ！　待っているぞお～っ!!

これぞ本当の恐怖の写真！



◆神奈川県・万吉

♨迫力の１枚っ!!　しかし、この写真掲載しちゃっていいのかなっ!?　万吉君、またお母さんになぐられたらこまるから、これ見せないでね。ぼく、知～らない！

今号のキキチガイ　今号のキキチガイ➡金剛の生き血がいい

こんなキキチガイをする奴がいたらお目にかかりたいぜっ!!　広島県・秋本奈槻　♨お目にかけましょ。ほ～ら見てごらん。私です。ウリウリ。つーことで、金剛とは、ストロング金剛さんのことかな？　そりゃいいや、ワ～ッハッハッハッ!!

黒須：みんな、うみには行ったかなっ!?　オイラなんて、ケガしちゃって身体中ウミだらけだっ!!　もちウソ。

みんなで学校中に流行らせようっ!!

FC流行語ウイザード



ロクトフェイト（名・動スル）金も服も何もかも置いて逃げ去ること。「あの泥棒――したんだってよ」
大阪府・FLACK
♨服を置き忘れていっちゃうなんて、ナニ盗むつもりだったんだようっ!?

コミック版ウィザードリィ（名）デートの約束をしてから3ヵ月すっぽかされても…『ごめんね、待った？』『ううん、ちっとも！』と相手にいわせてしまう魅力のこと。
福岡県・逢瀬あきら
♨――なヤツってなにかと得だよなあ。

フルそうび【フル装備】（名・動スル）ブランド物で身をかためること。「何？　あの女、――してんじゃん」
静岡県・ちゃあみい
♨そーゆー女ってAC低いから、なかなか口説けないんだよな。って赤松さんがいってたよ～ん。

レリクス（名）読むのが遅い人。国語や英語の授業で教科書を読むとき、いちいちひっかかっちゃう人。
東京都・SA・GI
♨ボクも中学時代は――だった。ア…アイ…アイキャン、アイキャンリ…リ



大阪府・荷塚虎太郎



三重県・森山崇

はぐれメタる（動）すぐに逃げること。サボる。「あいつまた部活――りやがった!!」
静岡県・ジョッカーアキラ
♨福留さんまた仕事――りやがった!!

ラナルータ【昼夜逆転】（名・動スル）昼型の生活が夜型に変わること。「この業界に入ってからすっかり――しちゃった」
愛知県・岡戸孝宏

FC流行語認定者

あ/〈ア〉

アダプター…切りはなせない仲
北海道・ちょっとマディ(vol.14)

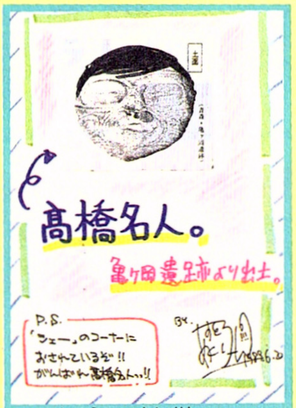
アルテマ…期待はずれ
愛知県・岡戸孝宏(vol.13)

♨vol.13、14の認定語(者)だ。友達同士のあいだで使ってくれい!!

カキ氷の一気食いはキンとくるなあ

紙コンアトランダム





今号の高橋くん

新潟県・亜久里瑠
♨太古の時代から生息してるから、原始人のカッコがハマるハマる。

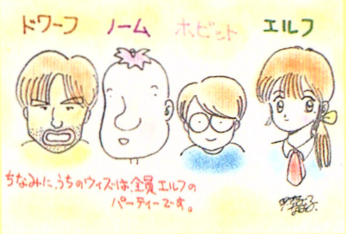


沖縄県・はやの
♨グルッと1回転させてエクソシスト。いっぱい顔を書いて、百面相をさせるとオモシロイかもしんない。



今号のシェー

埼玉県・野安ゆきお
♨あっ、それロン！　って麻雀やってるわけじゃないね…。



神奈川県・かるなばる
♨何でオイラだけ仲間はずれなんだよぉ。まっ、とーぜんオイラはヒューマンてことね。

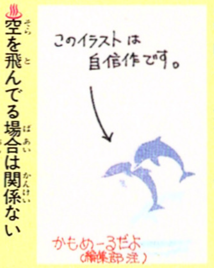
必本かばあガール



東京都・船津歩
♨ちっとも大胆に思わせないとこは、さすがさとみちゃん。まだまだ…。



兵庫県・NERD
♨空を飛んでる場合は関係ないんじゃない？　と思うけど。



宮崎県・五木ひろ子
♨手を抜くんじゃないぞ五木!!



岩手県・MSX2＋α
♨こりゃかなわんわ…。

今号のキキチガイ　**保母➡ホモ**　「将来なんになりたいの？」という質問に、ある女の子が「保母」といいはなった。その後、教室は嫌悪感につつまれた。なかには、笑い出すヤツまでいた。山形県・麻礼亜麗理　♨女の子で良かったな、みたいな。男だったら本気にされるぞ。

さとみ：期末試験とメ切が重なっちゃって、どーしようかと思ったところに「へんなもの」のお休み。あぁ助かっちゃった。次回はちゃんと「へんなもの」あるからよろしくネ。

今号のキキチガイ

GAME BOY（ゲームボーイ）➡GAY BOY（ゲイボーイ）
電車の中で…「あれ、今話題のGAME BOYちゃうか？」「え!? うそっ!! どこにおんねん？」 大阪府・赤い水性のミャア

部長➡ブドウ
アルバイト先のスーパーにて…。同じアルバイトの人に「部長は？」と聞かれたので、「えーと、メロンの横あたりじゃない!?」と答えたボク。 三重県・なむこなみ ♨メロンと並んでる姿を想像すると笑える。

新男性化粧品➡シンナー性化粧品
某ＣＭを見ていて、「うーん、とうとう不良兄ちゃん用の化粧品が出たのか」と思ってしまった大ボケな私。 愛知県・くるとん

強くなりたい➡右翼団体
私が、〝そして伝説へ〟を歌っていると、友人が「何もいらない…右翼団体だぁ？ お前いつからそーゆー奴に…」と白い目で見られた。 福岡県・らりほきゃっと

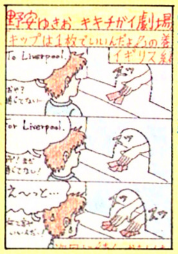
フルーツインゼリー➡フルチンゼリー
「フルーツインゼリーでも買おうかな」「なに!? フルチンゼリーだと！ 中には何が入ってるんだ」 東京都・船津歩

秋の着物➡アジの干物
必本を読みながらＴＶを見ていたら「アジの干物、50万円の品が30万円」と聞こえてきた。ビックリしてＴＶを見ると、「秋の着物…」とあった。 埼玉県・早川純兵衛

エニックス➡エスニック
この前、エニックスのゲームミュージックを買いにいったら「エスニックですか？」といわれた。エニックスはカラムーチョではない！ 東京都・ロトちゃある



♨そんなことやってたら、絶対に当選しないぞ。正直な人ね、なんていって受かったりして。
東京都・Ｐスライム



♨イギリスまでいって、マンザイやってるんじゃないっつーの。見事なボケとツッコミだこと。
埼玉県・野安ゆきお

今号の標語 改め FC座右の銘

気をつけよう 甘い言葉と パッケージ
兵庫県・はあくん

ブリーダー ひとりでやれば ちと淋し
大阪府・雷炎龍飛

ちょっと待て！ ＩＣは急に つくれない！
広島県・まっく

三人よれば呪文の知恵（魔法使い、神官、おどり娘）
三重県・ドラゴン喰エスト

買わぬなら 買わせてみせよう クソゲーム（ディスカウントショップ）
東京都・ＳＷＡＴ

ソフト憎けりゃ 製作者まで憎い
大阪府・ＫＡＩ

今回のポイント発表！

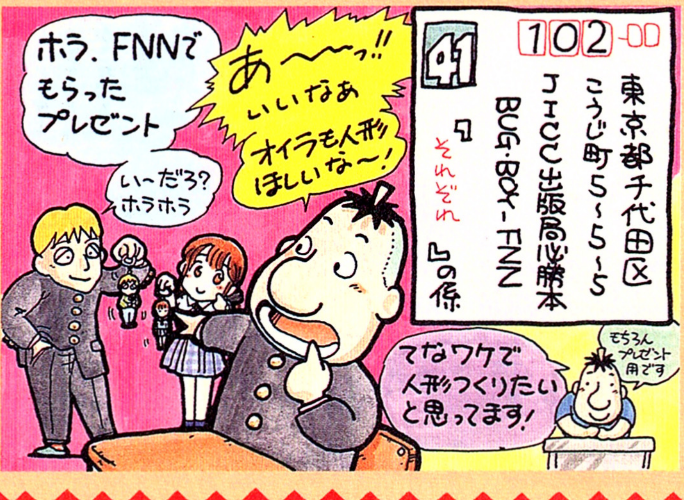
はい、では今回のポイントゲッターたちを紹介しましょうかね。2号連続で掲載された人はいるかな!!

★1位（2枚）
埼玉・野安ゆきお
沖縄・はやの
東京・船津歩
……３Ｐ獲得

★2位（1枚）
広島・秋本奈槻
東京・かわい藍
静岡・ジョッカーアキラ
三重・ドラゴン喰エスト
大阪・荷塚虎太郎
兵庫・はあくん
神奈川・万吉
東京・ロトちゃある
京都・ワーク
福岡・達瀬あきら
神奈川・かるなばる
東京・ＳＷＡＴ
静岡・ちゃあみい
兵庫・ＮＥＲＤ
大阪・ＦＬＡＣＫ
広島・まっく
大阪・赤い水性のミァア
新潟・亜久里瑠
愛知・くるとん
愛知・新・塩山清人
埼玉・早川純兵衛
三重・森山崇
他１枚採用された者全員
……２Ｐ獲得

募集

お客さ〜ん、頼みますよ〜。こっちとりゃーネタハガキがねーと、商売上がったりでさぁー！ 家のカカアと可愛いガキ共に白いまんま食わしてやりてぇーんでっさー。だから、そこんとこ、ひとつ頼みましたぜっ!! ま、お客さんも大変なんでしょうが、仲良くやっていこうじゃねーですかっ!!



パソコンソフト新発売！

電子水彩［エスキース］

新発売　価格 23000円（消費税別）

パソコンでクリエイティブに遊んじゃおう

パソコンってどんなことができるのか知ってる？計算させたり、ワープロにするなんてのは古い！　パソコンは今、メチャクチャ、クリエイティブ。なかでも、



絵をかくことがおもしろい!!!

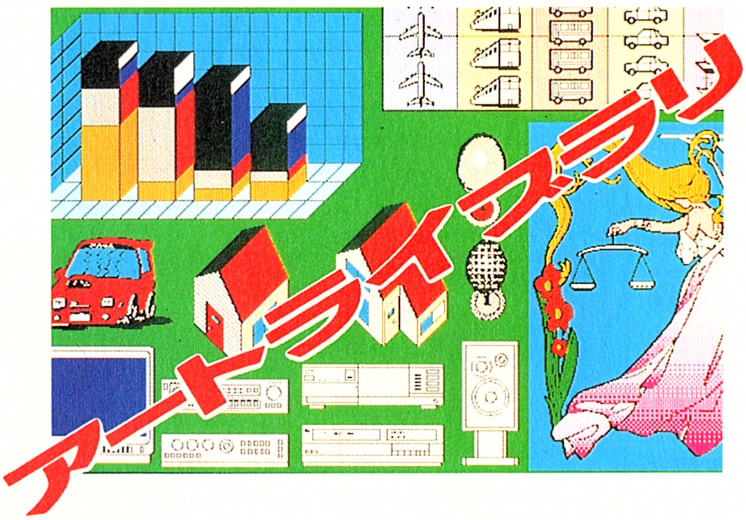
何がおもしろいかって？
絵をかくことが得意な君も、苦手な君も、とにかくどんどんかけちゃうんだ。パソコン１台とエスキースがあるだけで、水彩画でも、油絵でも、墨絵でも、クレヨン画でも、なんでもOK。全部の要素を１枚の絵に入れちゃうこともできるんだよ。いったいボカシのできるCG（コンピュータグラフィックス）ソフトなんで本当に信じられるかい？エスキースを使うと、きっとこれまでのパソコン観が一変してしまうよ！

〈必要なもの〉
パソコン NEC製PC-9801VX、RX、RA、UV、VM(16色ボード要)、マウスなど

1000アイテム& CGコンバータ［アートライブラリ］

好評発売中　価格 12000円（消費税別）

もし君の家に、何かのCG（コンピュータグラフィックス）ソフトかワープロソフト「一太郎」「新松」があるならこれは重宝するぞ。楽しい絵柄が約1000種類。いろんなマーク、飾罫、（絵）文字、スポーツ、動物、地図などがはいっているんだ。



〈必要なもの〉
パソコン NEC製PC-9800シリーズ（LT、XA、U2を除く）



wave Train ウェーブトレイン
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 JICC
PHONE：03-288-1426

詳しいことを知りたければ、資料を送ります。下の資料請求券をはがきに貼って、住所、氏名を書いて送ってね。

資料請求券
FAM 16号

大魔界村が発売されたぞ。MDユーザーでアクションゲームファンはぜひプレイすべし。ちょっと難しいかも知れないけど、一見の価値はあるくらいのできになっているんだからね。じゅうぶん遊べるハズだ。

尾崎直道のスーパーマスターズ

……おざきなおみちのすーぱーますたーず

文／CB成沢

業務用で培ってきたセガのノウハウが生かされているゴルフゲームだ。こういうのになるとセガは俄然強い。色いろな部分で芸の細かさを見せつけてくれる。さすがとしかいいようがないできの良さだ。

■セガ
■9月上旬発売予定
■￥6000（税抜き）



⊙セガらしさがしっかり出ている3Dのゴルフゲームだ

野球、サッカーとMDのスポーツゲームはこれまでに2ジャンルが発売されているけど、その次となればやはりゲームになりやすいスポーツの王者、ゴルフだろう。まあ、長い間楽しめる定番アイテムだからね。

で、どんなもんかというと……。なんとタイトルの頭に「尾崎直道」とついている。そう、プロゴルフ界のリーダー尾崎3兄弟の三男、ジェットのことだ。ゲームの中で出てくるのはタイトル画面だけだけどね。

システムはパット画面以外はオール3Dのタイプ。ファミコンだと「ジャパンコース」や「USコース」と同タイプだね。

でもさすがにMDはグラフィックの緻密さが違う。林の雰囲気やスイングの感覚は実にリアル。ダテに4Mを使っているワケじゃない。

全ホール数は54。18ホールごとにJP、GB、USコースに分かれている。

プレイモードは大別して2つある。通常にプレイが楽しめるプラクティスモードと、ワールドプロゴルフツアーに出て、獲得賞金額を争うトーナメントモードだ。プラクティスはさらに1P、2Pやプラクティス（どのホールでも自由に遊べる）、マッチプレーとに分かれている。



▲ゲームセレクト画面。最初は1プレイで練習してトーナメントに挑もう

⊙色いろなフィーチャーがある。ややこしくないのがイイ！

では、プラクティスモードの説明から入ろう。どのモードも最初にネームエントリー、名前登録からスタートする。次いでクラブセレクト。使うクラブの種類を選ぶことができるのだ。材質の種類は3つ。ブラックカーボン、グラスファイバー、スーパーセラミックがある。また、17本のクラブのうち、任意に14本を選ぶ（パターは必ず持っていく）こともできるのだ。

▶ネームエントリー◀



◀最大文字数は6文字。かなとアルファベットどちらも使える。ハッタリの効く名前がいいね

▶クラブセレクト◀



◀材質の選択をしたら、持っていくクラブを決めよう。基本セットは2W、5W、2Iを除いた14本だ。14本全てを持っていかなくてもプレイはできる。1W（ドライバー）とパターだけで回ることも可能だ。難しいけど

▶レベルセレクト◀



▶レベルセレクトは✚ボタンの上下で、コースセレクトは左右で行う。レベルは1～12まで



▶JPコースの一番ホール。トリコロールカラーの服がキミだ。キャディーさんは女の子

クラブの選択が終わるとレベルセレクトとコースのセレクトだ。

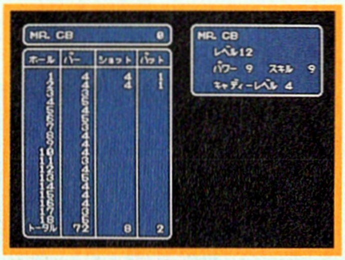
コースセレクトは3つのコースから選べばOK。

レベルセレクトはこのゲーム個有のものかな。1～12まであり、高くなっていくごとにキャディーのレベルとゴルファーのレベルが上がるのだ。キャディーレベルが上がれば適切な助言をくれるようになり、ゴルファーのレベルが上がればショットの飛距離が伸びる。

トーナメントだと、最初はレベル1からになるのだ。

ゴルファーのレベルとキャディーのレベル

レベルは3つに分かれる。パワーはゴルファー自身のパワー、スキルはスライス、フックのかかり具合い、キャディーレベルはキャディーのくれるアドバイスメッセージの質を決める。それら3つがトータルレベルとして表示されるのだ。



▲スコアカードの右にあるのがレベル表示だ。ここまでくるとかなり飛ばし屋だ

レベル1





◀右はレベル12。ちゃんとバンカーまでの距離を教えてくれるのだ。助かるね

⦿風、ボールの状態……さまざまな状況をよく考えて攻めよう

では、コースへ出て実際にプレイしてみよう。

まず、キャディーが距離を教えてくれる。なお、画面左側はグリーン以外では常にホールの鳥瞰図になっている。

そしてⒶボタンを押していくと、風の状態、ボールの状態、クラブ選択と変わっていく。Ⓑボタンで前に戻る。

クラブを選ぶとアドレスチェックだ。コースと風向きに合わせて決めよう。

すべて決まったらスイングに入る。ボタン3回押しタイプのものなので、なじみ深いといえるよね。この時、画面中央にカーソルが現れる。これはボールの方向を微調整するものだ。左右スクロールアウトすると切り変わる。



▲これはGBコースの1番ホールだ。さて、どんな攻め方をしようかな……

風向き



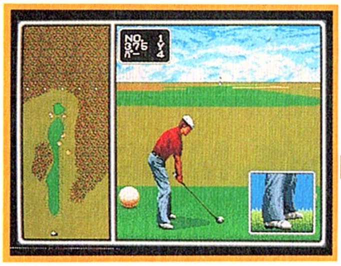
ボールの状態



クラブの選択

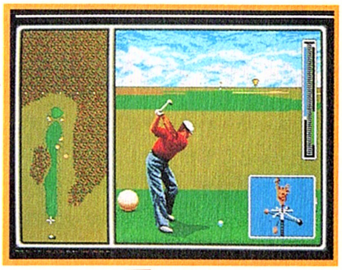


状態をよく考えてクラブの選択と打っていく方向を決めよう。適当にやると痛い目に！



▲クラブを決めたらゴルファーはアドレスに入る。どのコースを狙うのかはこれで決まる。決まったらショットへ

▼微調整カーソルを動かし、最終的な方向を決める。右のバーは、最上点にカーソルがいった時が最高パワーになる



方向が決まったらスイング！　ボタンを押すタイミングはちょっと早めに。

グリーンに乗るとパットのシーンになる。アンジュレーション（起伏）あり、芝目ありだ。転がりかたのリアルさは群を抜いて高い。



◀ちゃんと芝目表示画面もあるので安心してね

⦿トーナメントは全12試合！ 1打のミスも許されない厳しい戦いだ

では、トーナメントモードの説明に入ろう。

まず名前を登録すると、ツアーの登録カード画面になる。これによると、トーナメント参加者は16人とのことだ。よし、ガンバルゼ！

最初のうちは持っているクラブがブラックカーボンしかない。残りの2種類はいったいどうやったら手に入るんだろうか……？

とりあえず進めると第1戦開始前の説明画面に入る。左側には賞金額が表示されている。SGプロトーナメント優勝賞金はなんと10万ドル！　そして副賞にグラスファイバークラブとスーパーセラミッククラブセットが優勝者に贈られる。そうだったのね。

ホールはプラクティスの54ホールのうちから18ホールが選ばれている。だからプラクティスを完璧にプレイしてそして各ホールを進んでいく。優勝ラインはだいたい10～15アンダーぐらいなので、悪くてパー、バーディが当たり前ぐらいじゃないと苦しいかな。

ホールアウトすると表彰式があり、パスワードをくれる。

さて、この過酷な12試合、キミは見事に優勝を飾ることができるだろうか。

パスワードは大文字、小文字を取り混ぜて20～30字くらいあるので書き取るときは間違えないように！



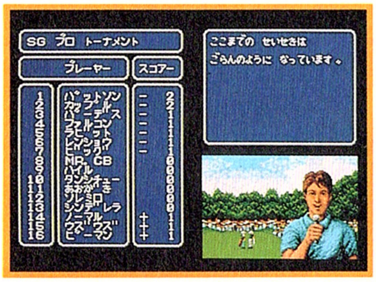
▲すべてはここから始まる。選手の顔はどんな名前にしても変わらない





◀総額35万ドルの賞金はかなり高い。緒戦だからね。ここでガンバってひとつでも上につけよう

▲スタートホールだ。これはJPコースの1番ホールと同じだね。思い切っていこう



◀1番ホールはパーで上がった。この調子でスコアを落とさないでいこう

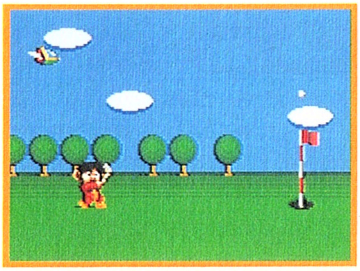
▼さまざまな形のコースが続く。じっくりと腰を据えて攻めていきたいね



そして第2戦に入る。スタート前にそれまでの全員の収得賞金額が表示される。上位と下位は大きな差が開くぞ。

第2戦の賞金額は第1戦に比べるとガクッと落ちる。もちろん優勝を狙うべきだろうが、賞金の高い試合により力を入れたいね。





◀アレクとオパオパが登場するコーヒーブレイク。INの9ホールが終わると始まる

▲2オーバーじゃブービーもしかたない。パスワードをもらって次に挑戦だ！

サウンドセレクト

プレイ中、スタートボタンを押すとサウンドセレクト画面に入る。4曲のBGMから好きな曲を選ぶことができる。元気のいいのアリ、渋いのアリだ。

「CHEER」は歓声のオン、オフだ。



◀どれも味のあるBGMばかり。僕の好みは4だ

スーパーハイドライド

すーぱーはいどらいど

文／CB成沢



■アスミック
■9月発売予定
■¥7900(税抜き)

以前、ちらっと紹介したスーパーハイドライドだけど、今回と次回に渡って紹介しようと思う。どちらかというとパソコン寄りのこのゲーム、なじみづらいかも知れないけど、やればけっこうハマれるのだよ。

❖パソコンのヒット作、MDにも登場！異変の謎を探し出せ！

スーパーハイドライドは、パソコンゲームとしてヒットしたハイドライド3の移植版だ。ゲームのタイプとしてはアクションRPGで、マップの進行は画面切り換えタイプ。ゼルダの伝説といっしょだね。

ゲームの目的は、主人公のいる国・フェアリーランドに起きた異変の原因を探り出し、その邪悪な力を封じこめることだ。

永く続いていたフェアリーランドの平和は、巨大な火柱によって破られた。その日以来、フェアリーランドは恐怖のどん底に叩き落とされた。巨大な地割れ、モンスターの徘徊。

その裏に邪悪な力の存在を感じた修道僧たちはひとりの勇敢な若者に原因究明を命じた。それがキミなのだ！



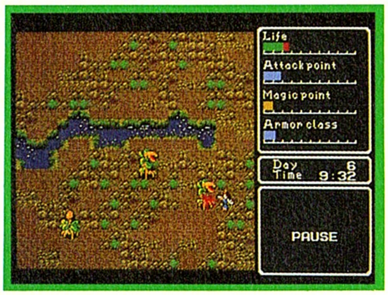
▼基本的にはこうやって接近して戦うんだけど、これはナイフや剣を持っている時だ。飛び道具で離れた位置から攻撃することもできる



▲ここはバーベルの塔の入口。主人公がもっとも早く探険する迷宮だ。中には地上より少し強い敵がいるのでレベルアップしてから入ろう



▼塔の中は複雑な型の迷宮だ。マップを書いていったほうがいいかも知れないね。迷うとたいへんだ

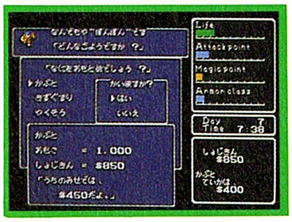


▲これはスタート地点、森の村の中だ。1画面の中に5～7人の人間がいるので、話しを聞いて冒険に役立てよう

ゲームシステムはオーソドックスなパターンだ。敵を倒してレベルアップし、さまざまな謎を解いていく。当然ながら困難な出来事や敵との戦いも多く待ち受けている。

主人公の職業は4種類あり、それぞれ能力は異なる。戦士、強盗(！)、僧侶、修道士だ。

そのほか色いろ説明することはいっぱいあるけど、今回はここまでにしよう。次回はもっとしっかりやるぞっ！



◀お店で買い物する時は常に重さのことを考えて！

スーパーハイドライド特有のシステム

重さ

主人公のレベルによって決まっており、持てる重さ以上の荷物（アイテム、コイン、武器すべてを含む）を持つと、動きが鈍くなってしまう。いい武器が欲しいからといって、重さを無視していると痛い目に合わされてしまう。常にある程度の余裕があったほうがいいだろう。



時間

ポーズをかけている時以外は、常に時間が経過している。時間を無視することはできない。13時と19時にはご飯を食べなきゃいけないし（食料のアイテムが必要）、20時になればお店は閉まる。23時には眠くなり、腕力を失う。宿屋に泊まらなきゃならない。そして7時に起床。主人公は規則正しいのだ。



メガドライブクラブ 一押し情報 「重装機兵レイノス」来春出撃！

あち～、夏バテ寸前でゲームする気力が足りない。こんな時はイキのいい情報で気分スッキリ……と思ったんだけど、メーカー側も夏バテ気味なのか新着の情報はたった1本だけにとどまってしまった。さびしい……。

で、その1本はPCエンジンの「改造町人シュビビンマン」や「エナジー」でおなじみのメサイヤ（NCS）からの発売だ。タイトルは「重装機兵レイノス」という。ちょっと前のロボットアニメのノリだね。

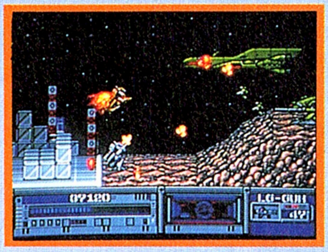
内容はアクションシューティング。主人公はレイノスという名のパワードスーツに乗りこみ、未来の大陽系を舞台にして戦うのだ。基本的には横スクロールで、変則的な多方向のスクロールもあるらしい。全8ステージで、各ステージには任務が設定されており、その任務に則した仕掛け（宇宙戦や大気圏突入など）がなされているとのことだ。また、武器などの装備にも細かな設定がなされている。

4Mのカセットで来年春の発売予定。次回の情報がいつ頃になるかはまだ不明だけど、期待してておくれ。

ここでひとつ悲しいお知らせを。9月発売予定になっていた「メガモデム（商品名はこのようになった）」だが、10月以降にずれこんでしまった。それとともに「TEL TELスタジアム」も「TEL TELまぁじゃん」も10月以降に……。う～ん、ガンバってほしいんだけどねぇ。



▲武器や防具のセレクト画面。好きなものを選んで……というより、けっこう綿密なセレクトが必要そうだね



◀これがプレイ画面。中央よりちょっと左にいるのが主人公機・レイノスだ。なかなかいい感じが出ているよね！

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

+たたかう
+たたかう
+たたかう

はいになった
はいになった
はいになった
はいになった

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

「ドラゴンクエストⅣ」のニュースが多くなると、ウィザードリィファンというのは、どうしたことか冬眠から醒めたように、「ドラクエ」VS「ウィザードリィ」の意見を言ってみたくなるらしい。このテーマ、投稿じゃなくて、両方のファンが顔をつき合わせて、口角泡を飛ばしてやらかしてみたいね。どう？

R-112 うんちく ジャイアントゴリラ

●皆さんも良く御存知のジャイアントゴリラ。こいつに限らず、ゴリラなんてのは何処の動物園でも動物図鑑でも姿が見れる。しかし私は、動物園や図鑑のゴリラとウィズのゴリラでは少し違うのではないか、と考えています。その根拠は、ウィズの時代背景にあります。といってもおおげさなものではありませんが。ウィズのようなゲームでは、その舞台を中世以前、おそらく14～16世紀あたり（地球での感覚ですが）に置いています。俗にファンタジーというヤツです。一方、ゴリラなどの大猿たちは19世紀（勿論地球の）半ば頃まではその存在を確認されておらず、それこそユニコーンの様に、想像上の存在とされていました。そういったことからして、ウィズのジャイアントゴリラは人々の空想から生み出されたゴリラで、実在するゴリラとは一線を画しているものと私は思うのです。私的解釈にすぎませんが…。

しかし、わずか100年程前まではゴリラさえいないと思われていたんですから、これから先どこかでユニコーンやフェニックスのような動物が見つかっても不思議ではないような気もしますよねー。

（埼玉県・薔薇十字）

☺実はウィザードリィの世界は近未来の世界だというウワサが…（ホントらしい）。さらに上野動物園内に迷宮が作られたとの説が…（ホントなわけがない）。

V-113 迷宮世界のミョーな会話

●ボルタック商店での会話：
シーフ「何にするだか」
ボルちゃん「このダガーなどよろしいのでは？」
シーフ「ダガーにするだがー」
迷路で：
戦士「ドラゴンスレイヤーを手に入れたが…。」
ドラゴン「どうする？」
戦士「使おうか」
ドラゴン「そうスレイヤー。」

（兵庫県・匿名希望）

●カシナートの剣を貸しな～っと!!……
……。はずしたな。

クルセイダーはうるせえだあ!!……
…。うーん、今いち。

マディをかけるのはもーちょっとマディ!!………。いかん、スランプだ。

ギルガメッシュはビールがうめえっしゅ!!……………。帰ってねよう…。

（広島県・エレメンタル）

☺こんなにディルトは思ってなかったぜ……って？

I-114 あらら？ 消えたGOLDは!?

●前の特集で、「ギルガメッシュの酒場はタダ」というコメントがありましたが…ふっふっふ。じつは「お金を分ける」というコマンドを使うと頭数で割り切れないお金はギルガメッシュの酒場の飲み代になってしまうんですね。（つまり、なくなってしまうんです。）パーティ6人で4Gを分けたらどーなるか？　と思い、試してみたところ、何と全員のお金が0Gになっているぢゃーありませんか！　うるうる。お金を分けるふりをして、持っていってしまうとはなかなかどーしていい根性してる。（ま、ボルタックにはかなわないけど。）

（東京都・ヒデヨシ）

☺金をチョロまかすのはいいけど、ちゃんと酒を飲ませろよっ！（タダの酔っぱらい）

H-115 アークデーモンの趣味

●アークデーモンはセーラー服を着ている。

（愛知県・ひらむら）

☺で、ミフネはチャンチャンコを着ている。

Z-116 戦闘中に使えるようになったけど

●戦闘中にカドルトを使って、「効果を発揮しなかった」なら、なんで灰になるの？　ちゃんと発揮しているじゃないか。

あ、それと、ル'ケブレス君に、不確定名があったって知ってた？「ケブルス」ってゆーんだって。

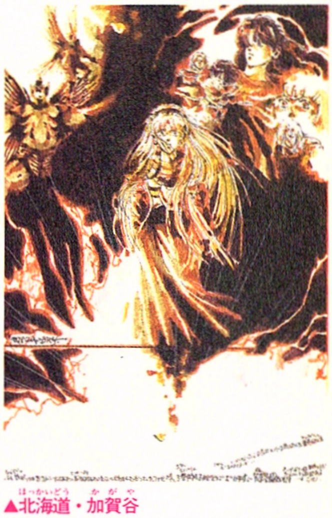
（愛知県・ひらむら）



▲岩手県・ガンダルバ



▲福岡県・ろだにんぎょ


▲北海道・加賀谷

☺「発揮しなかった」なら、言い方がやわらかいからいいじゃん。てな問題じゃないか!?

9月に登場!!おもしろビデオ!!

ビデオで見る昆虫のすべて!!

昆虫大パレード 続編シリーズ登場

第4巻〜8巻 各巻¥1950(税込み)/15分/VHS

9月9日発売

「動く昆虫図鑑」として評判を呼んだ昆虫大パレードシリーズ第1巻「虫の王様・カブトムシ」、第2巻「小さな猛獣たち」第3巻「野山の人気者たち」(いずれも6月23日発売)の続編シリーズが登場。今回は美しい音色をかなでる昆虫たち、激しい戦いをくり拡げながらみごとな巣づくりを行う昆虫たちなど、興味を引きつけられる昆虫たちの生態を満載。前回シリーズと同様に、迫力ある貴重なシーン、感動的なシーンを鮮明な映像で紹介する。





第4巻 水辺のスターたち

トンボ／アメンボウ／ホタル他





第5巻 小さな楽士たち

コオロギ／スズムシ／マツムシ他



第6巻 戦士たちの城づくり

山賊アリ／トゲアリ／ミツバチ他

第7巻 幼虫たちのタイムカプセル

ミノムシ／オトシブミ他

第8巻 虫の忍者たち・秘伝公開!!

コノハチョウ／クサゼミ／マツモムシ他





既刊

第1巻 虫の王様・カブトムシ



第2巻 小さな猛獣たち

カマキリ／タガメ／アリジゴク他



第3巻 野山の人気者たち

アゲハチョウ／クワガタ／クマゼミ他

JICC出版局

"昆虫"と"鉄道"の一挙10本!!

電車の運転席からの展望!!

9月9日発売

東海道新幹線552.6kmの世界

VHS／予価3000円(税込み)／約30分

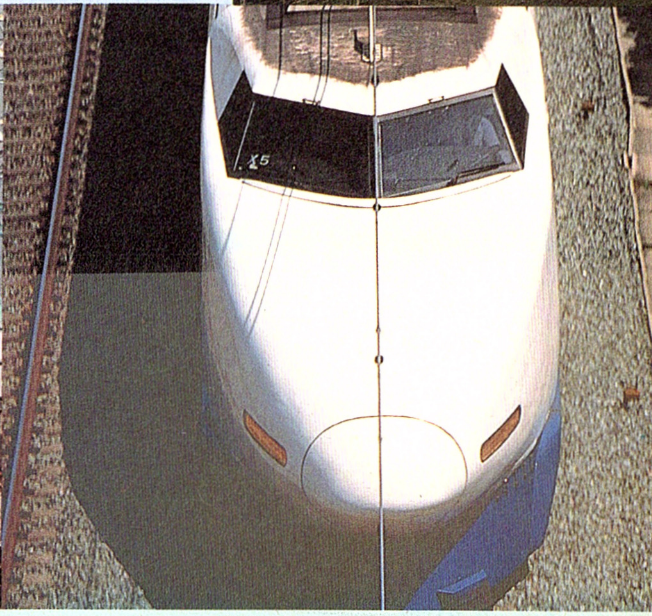
山陽新幹線623.9kmの世界

VHS／予価3000円(税込み)
約30分



★東京駅から博多駅までの東海道・山陽新幹線全線区を運転室から撮影★ノーカット6時間の映像を60分に高速編集して、時速は1200キロの超迫力
★運転士だけが見ることの出来る風景が、次々に迫り、飛ぶように通りすぎる
★鉄道ファンなら誰もが知りたい新幹線の情報も満載
★新幹線ビデオの決定版





鉄道プロカメラマンが教える

9月25日発売

鉄道写真の撮り方

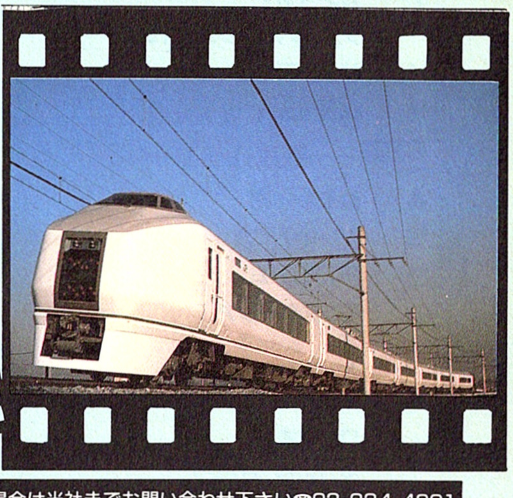
VIDEO全3巻

監修・出演JRPS
(日本鉄道写真作家協会)

各40分／VHS／Hi-Fi STEREO／¥4800(税込み)

- 日本の鉄道プロカメラマン15名が教えるプロテクニック!
- 話題路線・車輌の撮影場所を一挙公開!!
- 雑誌では判らない現場からのワンポイントアドバイス!
- ホーム、車内でのテクニックも盛り沢山!!





●書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい☎03-234-4621

PC Engine club VOL.40

INDEX

さあ、夏休み、ド真ん中!! どれにハマるか悩んでいるキミ! レビューSPを贈ろう

てなワケで、今回は『旬のソフト』のスペシャル・レビュー特集なんだ。どのゲームをプレイしよーか悩んでいるキミ！ そう、キミのためのページなんだよ!!

とはゆーものの。このレビューは、メいっぱい“主観的”であるし、かつまた、“独断”と“偏見”の上にアグラをかいていることを、お断りしておきますね。

▶NEW GAMES in SUMMER

7月—JULY—

7……ガンヘッド
ファイナルラップツイン
14……サイドアーム
18……武田信玄

8月—AUGUST—

4……めぞん一刻
10……ブレイクイン
25……F1ドリーム
31……モンスターレア
〜
●……獣王記(CD-ROM)
ロックオン
ダブルダンジョン

INFORMATION

▶EVENT

ハドソンのキャラバン、今年も開幕!



てなワケで、『1989コロコロ・ハドソン・ハイテク王国』が全国36ヵ所で開かれる。「ガンヘッド日本一決定公式全国大会」や、「コロコロヒーロー・ゲームラリー」「新作ソフト体験コーナー」など、お楽しみは盛りだくさん。要チェックだね。お問い合わせはハドソン企画部(TEL03-235-2068)まで♡

▶PRODUCT

バックアップシステム天の声2、デビュー!!



お待た!! 8月8日、ハドソンより、BUシステム“天の声2”が2600円で発売される。長い呪文よ、さよーなら。これでRPGや、SLGも安心して遊べるね。残念なのは、AVブースターと併用できないこと。AVブースター使用のプレイヤーは注意。

天外魔境 てんがいまきょう

◉気軽にハマれる、デッカイゲーム

てなワケで、先鋒は天外魔境ZIRIAであります。まずは、パッケージと取説で、ド肝を抜いてくれますな。2枚組CD用のケース、ハデなオマケ、70P以上あるブ厚い取説。見ただけで、ヤル気が出てくるもんね。特に取設なんざ、いーよ。最後にスタッフが写真入りで紹介されてるんだけど、これなんかゲームに自信がなきゃ、できることじゃないもんな。これ見ただけで、期待が持てるってもんだ。わくわく…。

そして、その期待は、決して裏切られることはないだろう。

世の中には〝本格的〟と銘打ったRPGが、けっこう多いよね。ま、勘違いしてるヤツも多いんだけど。この天外魔境ってゲームには、〝イヤらしいナゾ〟なんてのもないし、タルいばっかの経験値稼ぎも必要ない。とってもバランスがよくて、誰でも、カンタンにゲーム世界へ入っていくことができるんだ。これぞ本格派っ、て感じだね。

最初の筑波国なんか、かなりアッサリとクリアできる。これも、うまい。アッとゆー間に、天外魔境の世界に浸れるからね。この手のゲームの醍醐味は、いかに〝なりきるか〟だ。天外魔境は、その点でもよくできてるんだ。

そして、CD・ROM^{2}の面目躍如。声優さんと音楽の存在も大きいよね。アニメファンも音楽ファンも、うるうるモンのメンツがそろった。あの坂本龍一（説明はいらないよね？）が音楽を担当しているし、声優陣もモノスゴ豪華（下世話な話だけど、ギャラの総額を考えると…）だ。これだけ、ゲーム以外の部分（ってゆーより、ゲームを盛り上げるための部分か）に凝ってくれるなんて、ホントうれしーよ。

と、ホメてきたワケだけど、不満な点がないわけじゃない。アクセス時間はしょーがないとして（よく、あそこまで短くしたよね。えらいえらい。それにひきかえF○タ×◇ズは…）、残念なのはシナリオなんだ。

つまんないっていってるワケじゃないんで、誤解しないでね。シナリオが、あまりにも一本道なのが残念なのだ。ネクロも大陸完結型のシナリオだったけど、天外魔境も基本的には同じだ。しかも、何をどーするかってゆーストーリーがキッチリ決められていて、プレイヤーの自由度がかなり低くなっている。これは、初心者にはやりやすいかもしれないけど、猛者にとっては、不満…カンタン過ぎると思えちゃうんだ。初心者向きっていっちゃえば、カンタンなんだけどね…。



▶アニメーションしまくる敵キャラ!! ここらへんは、CDロムならではだよね。それにしても、別に全身を入れる必要はないってのは、気がつかなかったな

▼綱手を見つけるのは、比較的ラクなんだけどね。攻撃力も高いし、とっても頼りになるパートナーだぞ





▲マップ全体はすごく広い。けど、各国に分かれてるから、それほど広さは感じないんだよね



◀とにかく、登場人物が多いんだよね。全員に話を聞いて回るだけで一苦労だ





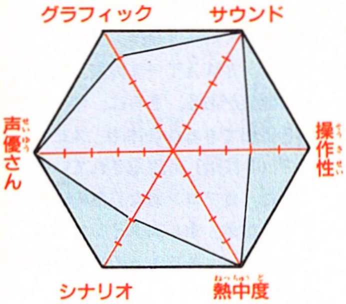
◀とゆーワケで、大蛇丸です。塩沢兼人です。ハマリ役です。苦労させてくれます

▲大門教13人衆は、人の姿で出現して、その後、変身をして本性を現すのだ。さすが、強いぞ

PLAYER'S DATA

メーカー	ハドソン
発売日	発売中
価格	¥7200(税抜き)
メディア	CD-ROM
ジャンル	RPG
ステージ数	10カ国

ちなみに、出演は、青野武、岩田光央、江森浩子、大竹宏、大竹まこと、片石千春、加藤精三、銀河万丈、佐藤正治、塩沢兼人、塩屋浩三、塩屋翼、田中康郎、鶴ひとみ、戸谷公次、永井真理子、野田圭一、平野正人、森功至、宮内幸平、矢田耕司、屋良有作、横山智佐、渡辺菜生子の各人である（50音順である）。昔、アニメをやっていた北枕は、うるうるしてしまうのであった。



初心者でも十分に楽しめるRPG、誰にでも安心して勧められるRPG。いわゆる〝定番〟アイテムになるであろう（ROM^{2}を持ってるヤツで、これを買わないヤツぁ、いないだろ）。

ってことは、つまり、マニアには物足りないってことだ。これはもーいかんともしがたい。両立は不可能に近いと思うし…。ま、マニアさんはパソコンか、テーブルトークに走って下さい。

サイドアーム

◆カプコン生まれのアベニュー育ち、玄人好みの超ムズシューティング!!

オリジナルはカプコンのアーケード。ムズさ折紙付のカンペキ移植版。変更点は2Pと、β合体がなくなったことぐらい。ゲーセンでファンだったヤツにいわせると、「2Pでアイテムの奪い合いができないのは、画竜点晴」なんだそーな。

それはともかく、ゲームとしての完成度は非常に高いよね。今見ると、敵キャラの種類なんか、あまり多くないんだけど、それをちっとも感じさせないんだから、さすがだよ。これも敵キャラの動きがいーからなんだろーね。

ガンヘッド同様、このゲームもパワーアップがある（最近はない方がメズらしーか）わけだけど、ハデさとゆー点では、ガンヘッドに一歩譲ってしまった。しかし、実用性ってゆーか、使い勝手の良さは、こっちのが上だろう。ガンヘッドがどの武器でもそこそこ進めるのに対して、サイドアームは武器の選択がクリアのカギになることが多い。この武器選択の妙味が、サイドアームの魅力の1つだろう（ウマいヤツには、関係ないだろーけどね）。

Ⅰボタンで右、Ⅱボタンで左とゆーショットの撃ち分けも、アーケードゲーマーにはいいかもしれないけど、お茶の間ゲーマーにとってはマイナス要素。バックランドのよーな工夫を、どんどん取り入れていってほしい。こーゆーのは、決して「真似っこ」なんていーませんから!!

それから、スクロールも強敵だ。特に、ビギナーの敵は縦スクロールだろう。ガンヘッドは避けることより破壊することの方に比重がかかっていた。サイドアームでは、どっちも同じぐらい重要になる。つまり、よりベテラン向きのゲームってワケだ。

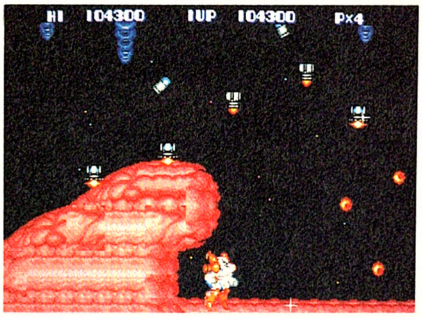
とゆーワケで、お茶の間ゲーマーにとって、かなり強敵だよ、コイツは。難度はガンヘッドより上だし、操作もムズい。おそらくビギナーでは、放り出したくなる類のゲームだと思う。ショットの撃ち分けさえ、しっかりできれば、ある程度は進めるよーになるんだけどね。そーなるまでがけっこう大変だったりするのだ。



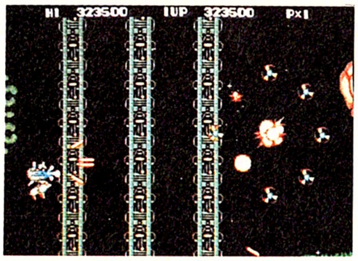
▶このゲームの最大のポイントは、いかにすばやく、左右に撃ち分けるかなんだよね。いきなり、後方から敵が出現することも多いから、注意をおこたらないよーに



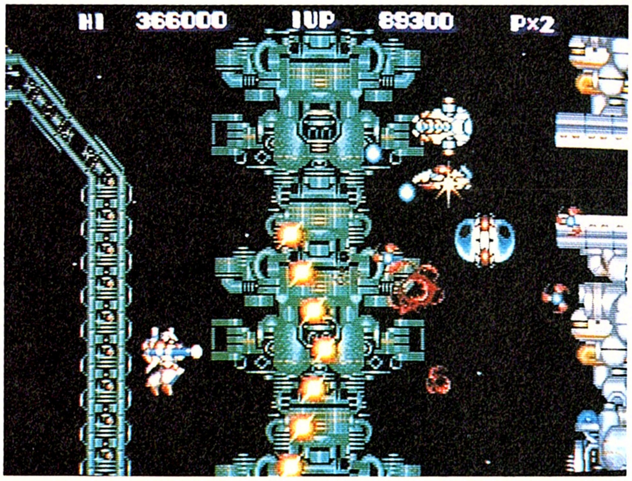
▲α合体は、サイドアームの必需品。絶対取り逃さないよーにしよーね

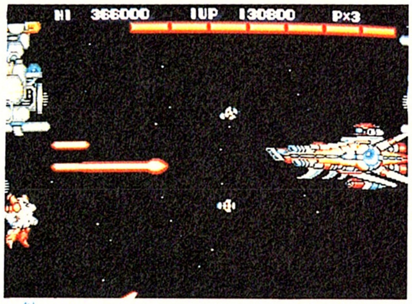


◀天井ミサイルなどの誘導弾には、特に注意を。こーゆー場所にいれば、前方に弾幕を張ってれば安全だからね



▲このコマイのは、超高速で突っ込んでくる。やっぱ、最後にモノをゆーのは、指先だね





▲確かに、ボスはカタい。カタいけど、それだけだからね。ヒット＆アウェイで、じっくり攻めれば、絶対にやっつけられるはずだ

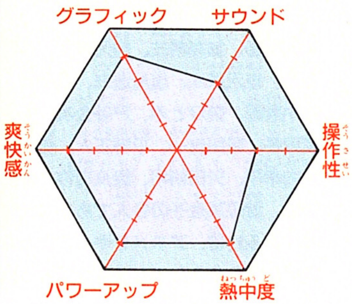
◀S・Gは"縦スクロールの友"なのだ。α合体を併用すれば、おおむねだいじょーぶであろーて。状況によっては、3WAYやBITに武装変換しよう

PLAYER'S DATA

メーカー	NECアベニュー
発売日	発売中
価格	¥5400(税抜き)
メディア	Hu-CARD
容量	2M
ジャンル	シューティング
ステージ数	10

武器のパワーアップは、BIT－3段階、S・G－3段階、M・B・L－2段階、3WAY－2段階、AOUT－2種類がある。さらに、すべての武器と併用できるα合体や、スピードアップ（3段階）も用意されている。

また、カプコンおなじみの隠れキャラ（トンボ、ホルスタイン、タル、ストロベリー、モビちゃん）も健在なのがうれしーのだ。



とゆーワケで、ビギナーには勧めません。もちろん、ゲームとしての完成度は高いので、シューティング・ファンは、文句なく"買い"でしょう。

発売時期がガンヘッドと重なっちゃったのが不運ともいえるんだけどね。まぁ、一般向けのガンヘッド、マニア向けのサイドアームとゆー分け方は、そー間違ってないと思うけどね。どっちにしても、指先に自信のある人向けだあね。

パワーリーグII

⦿今年も、打倒ヒュービーズをめざすのだ!!

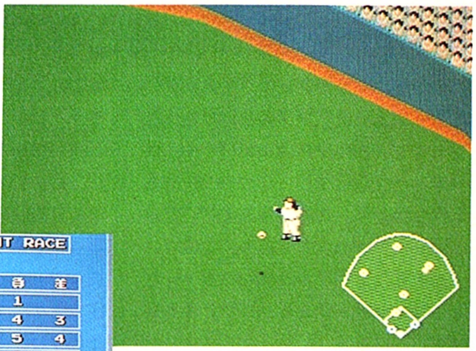
まずは、日本シリーズに勝つと、ヒュービーズとの日米決戦があることをご報告しときますね。

Iに比べると、さまざまな機能が追加されて、かなり遊びやすくなったと言えるんじゃないかな。

特に守備が変わったんだよね。まずは視点が、真上から斜め上に変わって、守りやすくなった（個人的には上からの視点って好きだったんだけどね）。前後左右の守備シフトがひける。送球が速くなった。オート守備でビギナーも安心ってところかな。つまり、より一般的になったってワケ。その分、Iのマニアックなニオイが少なくなってしまったのが、ちょっと残念なのだった。

実際にプレイした感じだけど、チーム間格差が少なくなったよーだ。どのチームを使っても、対COMなら完封だってムズかしくないからね。ちょっと練習すれば、どのチームでもヒュービーズに勝てるぞ（ヒュービーズって、メジャーリーガーズみたいな恐さをあまり感じないんだよね。個人個人はスッゲェーって思うんだけど、チームになるとイマイチ恐くない。何故だろ？）。もっとも、この手のゲームで一番燃えるのは、2Pとの対決だよね。そーゆー視点で各チームを比較すると、やっぱり差がある。ま、守備のオートを含めて、ハンデにはピッタリって感じか。

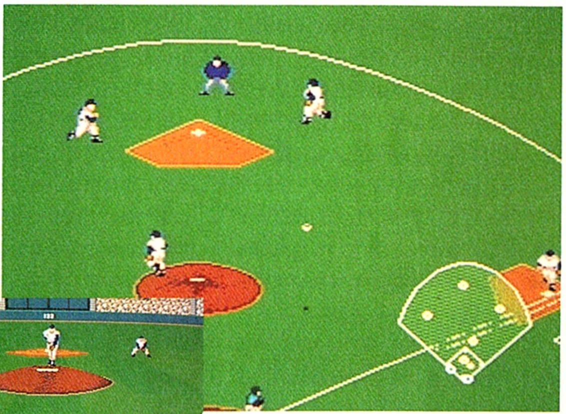
それから、モードが増えたのもうれしー点だよな。その中でも、オールスターエディットなんてうれしー新機能だ。文字通り"夢の球宴"ってのができるしね。特に2Pで腕に極端に差がある場合なんか、オールスターエディットで最強チームと最弱チームをエディットするとかね。使い道は、いろいろありそーだ。ま、エンジンでは久かたの野球だからね。十分、楽しませてもらうことにしよーぜ。



▶新しいパワーリーグには、オート守備がついた。フライはお任せでいいけど、ゴロは自分で追おうね。ゴロに関しては、COMちゃんはアホです



◀とゆーワケで、ペナントモードは各チームと2試合、全10戦で行われる。優勝すると、他リーグのチャンピオンチームと、日本シリーズを戦うワケだ



▶前作の天井カメラから、ごく普通のアングルになった。確かに守りやすくなったけどね。個人的には、前作の方が好きなんだ…

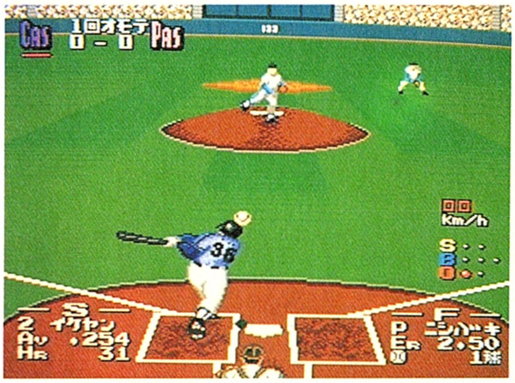


▲さらに、日本シリーズで勝つと、あの"幻のヒュービーズ"との日米決戦が待っているんだぞ

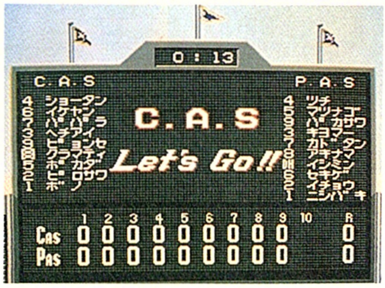


◀でも、ヒュービーズって、あんま強くないんだよねぇ…

▼今日のホームラン。ね、劇的でしょ



▲オールスターモード。チームは自由にエディットできるからね。腕に自信のあるヤツは、控え選手だけでチームをつくるとかさ



◀うーん、なんてシブい試合展開なんだ。0対0で延長戦だ…。結果は、12回裏に劇的なサヨナラアーチが…

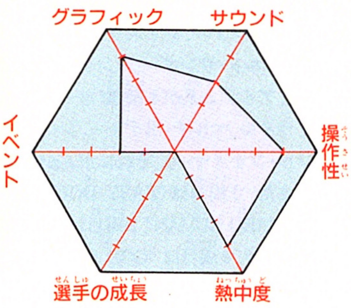


PLAYER'S DATA

メーカー	ハドソン
発売日	8月8日
価格	¥5800（税抜き）
メディア	Hu-CARD
容量	3M
ジャンル	スポーツ（野球）

チーム数はCリーグ6、Pリーグ6、それにヒュービーズを合わせた全13球団。選手は、野手14人、投手6人で、1チーム20人である。残念ながら、Iで採用されていたファームは、廃止されてしまった。

パスワードや、ROM²のバックアップラムを使用して、ペナントの結果や、エディットしたチームを保存することも可能だ。



ファミコンではおなじみの"選手の成長システム"もないし、ハデなイベントも皆無だし、個人の成績争いもない。なのに、ついついプレイしちゃう。「シンプル・イズ・ベスト」は、ここでも生きているってワケですな。

ま、小手先ワザが得意なスポーツゲームファンなら、買ってもソンはないでしょう。小手先に自信がなくても、オートで十分遊べるけどね。

ガンヘッド

✖ハデな画面に見とれてしまう!!

その昔、ファミコンに〝ザナック〟とゆーシューティングの名作があった。作ったソフトハウスはコンパイル。ガーディック外伝など、この手のゲームを作らせたら、右に出るモノがいないとゆーソフトハウスである。このガンヘッドもコンパイル謹製なのだそーだ。どーりでザナックをほーふつとさせるはずだ。

てなワケで、大当たりのシューティングが、このガンヘッドなのだ。一応、映画とタイアップって形だけど、このゲームの舞台は、映画から55年後って設定なのね。つまり、映画の方は気にしなくてもいいってワケさ。

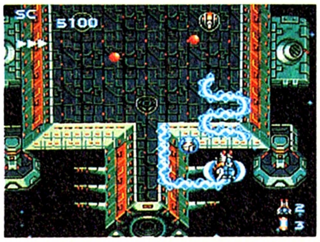
さて、ガンヘッドの基本はパワーアップシューティング。で、このパワーアップが気持ちいいんだよね。特にレーザー光線であるフィールド・サンダーがフルパワーアップして、画面いっぱいに広がるのは、見ていても気持ちいい（スキ間が実戦的ではないとゆー意見も根強くあるよーだが…）。また、パワーアップしたホーミングミサイルのインケンさも、なかなか感動的だ。さらに、実は使えないフルファイヤーも、見てるだけなら楽しーしね。このゲームほど、パワーアップの気持ちよさを出してるのは、ザナック以来だと思うワケだ、私は。

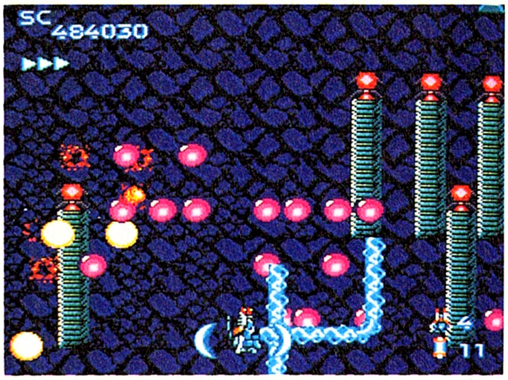
マイキャラが、こんだけハデなんだから、とーぜん敵キャラ達だってドハデに攻撃してくる。これは美しい。ウマいヤツのプレイを後ろからのぞき込んで、このゲームの美しさをたっぷり堪能してほしいぐらいだ。

しかし、実際にプレイをするとなると、このゲームはムズい。確かにエリア6あたりまでは、ちょっとやり込めば進むことができるだろう。しかし、その後が問題なんだよね。突然、難易度が増すのだ。マニア向けのゲームになってしまう。確かにこーゆー作り方なら、初心者からマニアまでそれなりに楽しめる。けど、ここまでやっとの思いで到達したビギナーに、何とか〝救いの手〟を伸ばす方法はないんだろーか？　これは、ガンヘッドに限らずなんだけど、もっともっと、ビギナーのためのゲームがあってもいーと思うんだけどなあ。

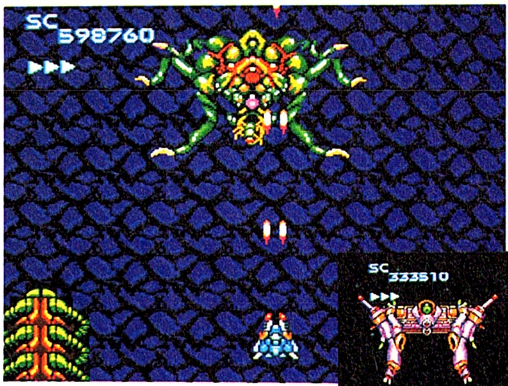
おっと、話がズレちまった。で、もちろんグラフィックはすばらしーんだけど、BGMもいーんだよね。ぜひ、1度、聞いて欲しい。こればっかりは雑誌じゃ紹介できないからね。

てなワケで、ガンヘッドの総合評価は、かなり高いのであります。男の子なら、文句なく楽しめるゲームです。女の子だって、画面の美しさに惹かれるでありましょう。親指が痛くなるゲームなんですけどね…。



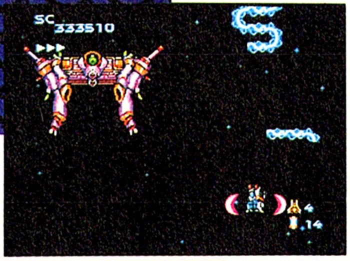


▼砲台は、速攻で破壊するよーにしたい。特に先のラウンドでは、雨あられと撃ちまくってくるからね

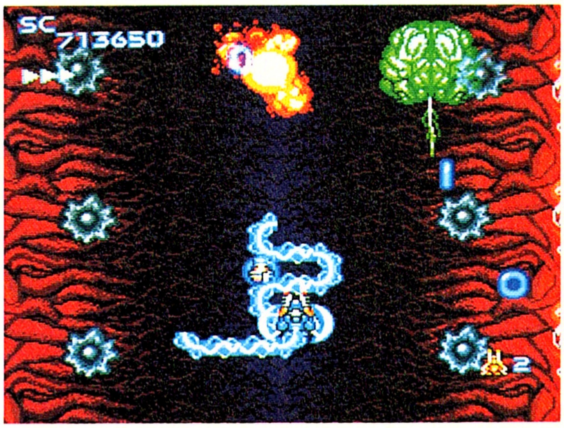


▲ジェルを集めると、パワーアップする。けど、ムリに取りに行くと、地獄を見ることに…

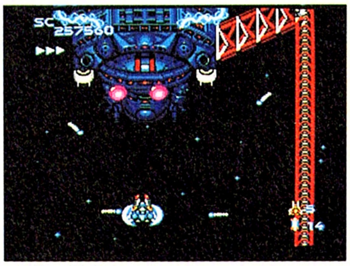
◀このゲームのボスキャラは、基本的に弱い（カタいけどね）。アセらなければ、楽勝だぜ



▶とは言え、ラクに倒せる武器ってのはある。例えばビッグ・ボルゴの場合、フィールド・サンダーを使えば、ほとんどよける必要もないしね



◀敵キャラの出現数もハンパじゃないからね。とにかく広範囲を攻撃できる武装をすること。つまり、基本的に使用武器は1つに決め、フルパワーアップ（フルファイヤーじゃないよ）することだね



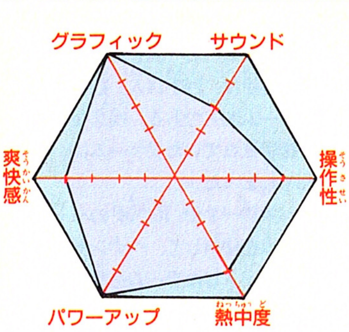
▲意外と役立つのがホーミング・ミサイル。3段階にパワーアップさせれば、とっても使えるぞ。ただ8方向発射できるのは、フォトン・ブラクターを装備してるときだけなのだ

PLAYER'S DATA

メーカー……………………ハドソン
発売日………………………発売中
価格…………………¥5800(税抜き)
メディア……………………Hu-CARD
容量……………………………3M
ジャンル…………シューティング
ステージ数……………………10

武器は、ショット系が4種類(フットン・ブラクター、ディスラプト・ウェーブ、フィールド・サンダー、リング・ブラスター)、アイテム系が4種類(ホーミング・ミサイル、マルチ・ボディー、シールド、フル・ファイヤー)、それにボムがある。

また、1周目は〝EASY DOG〟,2周目は〝HARD HUMAN〟,3周目は〝SUPER MANIA〟,4周目は〝GOD OF GAME〟とゆーサブタイトルもついている。



まあ、PCエンジンを持ってるなら、買っとくべきソフトじゃないかな。現時点では、PCエンジン・シューティングの最高峰っていってもいいゲームだからね。

特にパワーアップしたときの気持ちよさがいい。ゲーム前半はストレス解消にもってこいだし（後半は、逆にストレスたまる…）、これも、誰にでも安心して勧められるソフトの1つだろう。

ファイナルラップ・ツイン

1本で、何度もおいしー徳用ソフト

ゲーセンでもおなじみだし、ファミコンでも発売されたから、知ってる人も多かろーて。で、このゲーム、数あるＦ－１モノの中でも、トップクラスのできなのだ。

マジなレースモードと、お笑いのクエストモード、どっちも並以上に遊べるんだから、たいしたモンだよね。ここは素直に〝さっすがナムコ〟といってしまおう。ぱちぱち。

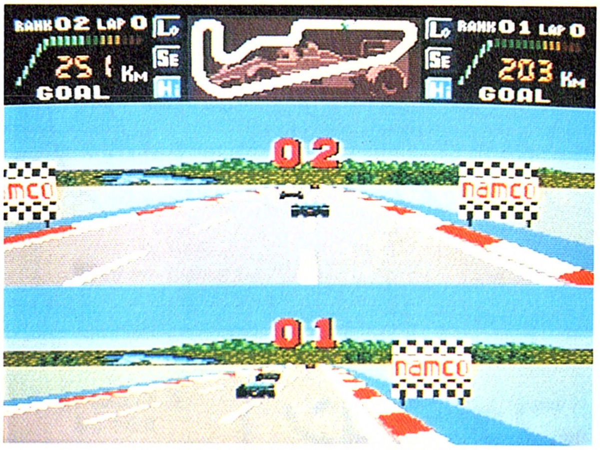
さてさて。レースはF3000とＦ－１の２種類が用意されている。F3000は８戦、Ｆ－１は16戦のグランプリ・レースを戦い、ドライバーズポイントの合計を競うワケだ。ここら辺の設定は、本チャンのＦ－１グランプリと一緒やね。ただし、このゲームでは、６位に入れないと、即ゲームオーバーなのがちとツラいのだけれども。

このゲームには、余分なモノがいっさいついてないことにも、好感が持てるのさ。予選だの、ピットワークだの、ゴチャゴチャとくっつけたゲームもある。でも、ウットーしーだけの場合も多い。その点、ＦＬツインは本戦のみだし、ピットワークもない。しかも、ＣＯＭカーの動きがいーんだよね。今までのゲームでは、ＣＯＭカーって単なる走るパイロンだったよね。ところが、ＦＬツインに登場するＣＯＭカーは、幅寄せやら、ブロックやらを仕掛けてくるのだ。ＣＯＭの妨害をかわし、カーブを攻めるときの緊張感なんて最高だよ。ＣＯＭカーが個性を持ち、純粋にレースだけを楽しめる。これが、ＦＬツインの最大のウリ（もちろん、２画面分割による２Ｐの競い合いもおもしろいけどね）だろう。

また、F3000とＦ－１の２種類がある、オートマ車も使えるなど、ビギナーからベテランまで遊べるのも強みだ。

そして、クエストモード。単なるオマケのはずなのに、ハマるんだよねえ。今回は、設定から笑かしてくれるよ。ＧＰのための練習にももってこいだしね。

これだけ詰め込んでであるのに、ちっともキュークツじゃないんだから、すごいゲームだ。



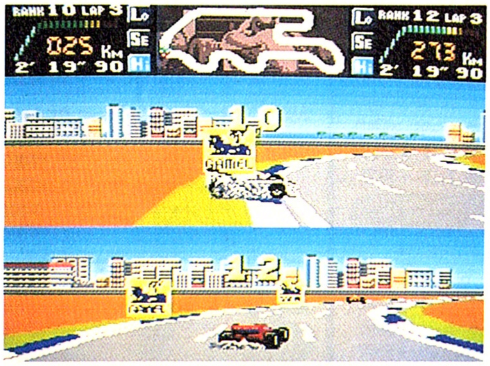
▶ＧＰモードでは、とにかく６位以内でチェッカーを受けること！　６位入賞できないと、即ゲームオーバーだからね!!

▶ドライバーズポイントは積算される。全レース終了時点で、最高点をマークしたドライバーがチャンプだ





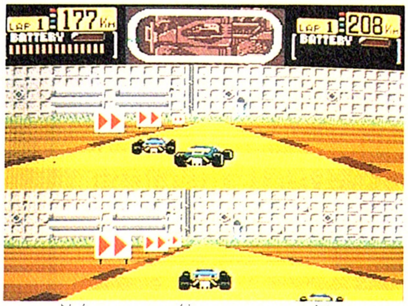
◀ＧＰレースで６位入賞を果たすと、順位に応じてドライバーズポイントを獲得することができるんだ。このシステムは、本チャンのＦ－１ＧＰと同じだから、分るよね。このゲームには、コンストラクターズポイントはないけど…



◀Ｒの小さなカーブでは、しっかり減速しないと、こーゆーことになるのだ。スローインファーストアウトは基本中の基本だよ



▲こちらはオマケのクエストモード。今回はチビ四駆で世界チャンプをめざすのだ！



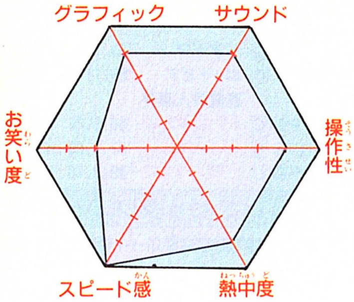
▲チビ四駆はＦ－１に比べりゃ、ずっと扱いやすい。まずは、こっちで練習するか!?

PLAYER'S DATA

メーカー……………………ナムコ
発売日……………………発売中
価格…………￥6200（税抜き）
メディア……………Hu-CARD
容量……………………………２Ｍ
ジャンル……レース（＋RPGもどき）
ステージ数…16(F-1)＋8(F3000)＋α

モードは、１ＰがF3000とＦ－１、それぞれでＧＰとＴＥＳＴ。２ＰがF3000とＦ－１、それぞれＧＰとＭＡＴＣＨ、さらに、クエストの全９モード。このモードの多さも魅力の１つだ。

車の種類は、F3000、Ｆ－１、それぞれ、オートマとマニュアル、加速重視（F3000のＶ８、Ｆ－１のV10）と高速走行重視（F3000のV10、Ｆ－１のV12）の４種類が用意されている。



シンプルなレースゲームだからねえ。レースのピットワークなどを含めたレース全体の雰囲気が好きなヤツには、物足りないかもしれないな。

シフトチェンジは方向キーの上下で行う。ゆえに〝思いがけないチェンジ〟があるのも事実。これさえなけりゃ、操作性も５だったんだけどね。

クエストは独立したゲームとしても、合格点に達してると思うよ。

ALL OF THE GAME SOFT WARE'S LIST

マシン別 メーカー別 全ゲームソフトリスト

凡例▶C：カセット　D：ディスク　FT：ファミリートレーナー用ソフト　書：書き換え専用ディスク　Hu：Huカード　CD：CDロム

▶ACG：アクションゲーム　STG：シューティングゲーム　RPG：ロールプレイングゲーム　AVG：アドベンチャーゲーム　SLG：シミュレーションゲーム　SPG：スポーツゲーム　PZG：パズルゲーム　BDG：ボードゲーム　ETC：その他ノンジャンルのゲーム

▶赤色のタイトルは編集部推せんのゲームソフトです。

ファミコン

アイレム

〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
問06-534-1060

- ACG C ジッピーレース '85.7.18 ¥4500
- SPG C 10ヤードファイト '85.8.30 ¥4900
- ACG C スペランカー '85.12.6 ¥4900
- STG C スクーン '86.6.26 ¥4900
- PZG D きね子 '86.11.28 ¥3300
- ACG C 魔鐘 '86.12.13 ¥5300
- PZG D スーパーロードランナー '87.3.5 ¥3100
- BDG D 麻雀家族 '87.8.4 ¥2980
- ACG C スペランカーII 勇者への挑戦 '87.9.18 ¥5300
- ACG C 快傑ヤンチャ丸 '87.10.2 ¥5500
- ACG D 妖怪屋敷 '87.10.23 ¥3100
- STG C ガーディック外伝 '88.2.5 ¥5500
- SLG C ナポレオン戦記 '88.3.18 ¥5500
- SLG C 不如帰(ホトトギス) '88.8.19 ¥6500
- AVG C ブルートレイン殺人事件 '89.1.20 ¥6500
- ACG C HOLY DIVER (ホーリーダイヴァー) '89.4.28 ¥5500

アスキー

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
問03-250-5600(テープ)

- ACG C アストロロボ・ササ '85.8.9 ¥5500
- STG C ゲイモス '85.8.28 ¥5500
- ACG C ボコスカウォーズ '85.12.14 ¥5500
- ACG C ぺんぎんくんWars '85.12.24 ¥5500
- PZG D 涙の倉庫番スペシャル '86.7.30 ¥2980
- PZG C キャッスルエクセレント '86.11.28 ¥4900
- ACG C コスモジェネシス '86.12.23 ¥4900
- ETC D プロフェッショナル麻雀悟空 '86.12.25 ¥2980
- STG D オトッキー '87.3.27 ¥3500
- AVG C 北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ '87.6.27 ¥5800
- RPG C 覇邪の封印 '87.10.23 ¥5800
- RPG C ウィザードリィ '87.12.22 ¥5800
- SLG C フリートコマンダー '88.3.29 ¥5500
- SPG C ベストプレープロ野球 '88.7.15 ¥5800
- RPG C ウィザードリィII '89.2.21 ¥6500

アスミック

〒162 東京都新宿区揚場町1-21
問FC 03-235-5619(テープ) MD 03-235-5902(テープ) PC 03-235-5903(テープ)

- ETC C ぎゅわんぶらあ自己中心派 '88.11.11 ¥5900

アテナ

〒151 東京都渋谷区笹塚3-43-8 明石ビル3F

- ETC C ファミリークイズ '88.11.16 ¥5800

イーストキューブ

〒065 札幌市東区北22条東7丁目 東峰通商株式会社
問011-711-7707

- RPS D リフレクトワールド '87.6.2 ¥3200

イマジニア

〒163 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル13F

- RPG D 銀河伝承 '86.11.6 ¥5000
- AVG D 消えたプリンセス '86.12.20 ¥5000
- ACG D 聖剣サイコカリバー '87.5.19 ¥4900
- SLG C 松本亨の株式必勝学 '88.2.18 ¥9800
- RPG C オリュンポスの戦い '88.3.31 ¥5300
- SLG C 松本亨の株式必勝学II '89.3.31 ¥9800

インダクションプロデュース

〒150 東京都渋谷区渋谷3-3-10 青山レジデンス306号

- ETC C '89電脳九星占い '88.12.10 ¥9800

エスエヌケイ

〒564 大阪府吹田市豊津町14-10 丸萬ビル602号
問06-338-7007

- STG C ASO '86.9.3 ¥4900
- ACG C アテナ '87.6.5 ¥5500
- SPG C ファイティングゴルフ '88.3.24 ¥5500
- ACG C グレートタンク '88.7.29 ¥5500
- ETC C ファミコン名人戦 '88.9.2 ¥5900
- ACG C ゲバラ '88.12.26 ¥5500
- RPG C 里見八犬伝 '89.1.20 ¥5900
- SPG C ベースボールスター '89.5.19 ¥5900

エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル5F
問03-371-5581(10：00～18：00)

- PZG C ドアドア '85.7.18 ¥4900
- AVG C ポートピア連続殺人事件 '85.11.29 ¥5500
- RPG C ドラゴンクエスト '86.5.27 ¥5500
- RPG C ドラゴンクエストII '87.1.26 ¥5500
- RPG C ドラゴンクエストIII '88.2.10 ¥5900

エピックソニー

〒107 東京都港区南青山1-1-1 新青山ビル西館8F
問03-475-2632

- ACG C 所さんのまもるもせめるも '87.6.27 ¥4900
- BDG C VIVA LASVEGAS '88.9.30 ¥5900
- ACG C 飛INGヒーロー '89.2.17 ¥5500

学習研究社

〒141 東京都品川区西五反田4-28-5 第3ビル
問03-493-3303

- AVG D タイタニックミステリー '87.7.24 ¥3200

カプコン

〒540 大阪市東区大手通1-4-12
問東京 03-440-5479 大阪 06-946-6658

- STG C 1942 '85.12.11 ¥4900
- ACG C ソンソン '86.2.8 ¥4900
- ACG C 魔界村 '86.6.13 ¥5500
- STG C 戦場の狼 '86.9.27 ¥5500
- ACG C 闘いの挽歌 '86.12.24 ¥5500
- ACG C 魔界島 '87.4.14 ¥4980
- ATG D セクションZ '87.5.25 ¥2980
- BDG C 井手洋介名人の実戦麻雀 '87.9.24 ¥6500
- ACG C ロックマン '87.12.17 ¥5300
- STG D ガンスモーク '88.1.27 ¥3300
- STG C 1943 '88.6.20 ¥5300
- ACG C ヒットラーの復活 '88.7.20 ¥5900
- AVG D サムライソード '88.11.15 ¥3300
- AVG C プロ野球？殺人事件 '88.12.24 ¥5900
- ACG C ロックマン2 '88.12.24 ¥5800
- RPG C 天地を喰らう '89.5.19 ¥5900
- RPG C ウィロー '89.7.18 ¥5900

カルチャーブレーン

〒124 東京都葛飾区宝町2-30-16
問03-695-3513

- ACG C 飛龍の拳 '87.2.14 ¥5500
- RPG C シェラザード '87.9.3 ¥5500
- ACG C 飛龍の拳II '88.7.29 ¥5500
- ACG C スーパーチャイニーズ2 '89.5.26 ¥5900

河田

〒160 東京都新宿区大久保2-5-25 商品部
問03-209-8351

- ETC D オセロ '86.10.13 ¥2980
- ETC C オセロ '86.11.13 ¥4900

九娯貿易

〒153 東京都目黒区東山2-6-14
問03-792-1041

- STG C エアーウルフ '88.12.24 ¥5900

キングレコード

〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽
問03-945-2122

- ACG C ミラクルロピット '87.8.7 ¥4900
- AVG C ジーザス '89.3.17 ¥5900

ケイ・アミューズメントリース

〒530 大阪市北区西天満3丁目6番22号
問06-365-8879

- ACG C 怒 '86.11.26 ¥5500
- BDG C ジャンボウ '87.7.18 ¥4980
- SPG C スティックハンター '87.12.18 ¥5500
- ACG C 怒II '88.4.16 ¥5500
- SPG C アメリカンフットボール '88.11.11 ¥5500
- SPG C ザ・トライアスロン '88.12.16 ¥5600
- ACG C 脱獄 '89.6.30 ¥5600

ケムコ

〒737 広島県呉市中通2-1-16 呉第一生命ビル3F
問0823-21-3300 コトブキシステム株式会社

- ACG C ダウボーイ '85.12.11 ¥5300
- ACG C スパイVSスパイ '86.4.25 ¥4900
- ACG C スペースハンター '86.9.26 ¥4900
- AVG C 時空の旅人 '86.12.26 ¥4900
- ACG D エレクトリシャン '86.12.26 ¥2980
- ACG C 南国指令 スパイVSスパイ '87.3.27 ¥4900
- RPG C インドラの光 '87.10.20 ¥5300
- ACG C スーパーマン '87.12.26 ¥5500
- SLG C 砂漠の狐 '88.4.28 ¥5500
- RPG C 真田十勇士 '88.6.27 ¥5800
- ACG C ドナルド・ダック '88.9.22 ¥5800
- AVG C ディジャブ '88.11.22 ¥9800
- SLG C 銀河英雄伝説 '88.12.21 ¥5900
- ACG D ロジャーラビット '89.2.16 ¥3500
- AVG C シャドウゲイト '89.3.31 ¥6200
- RPG C ホワイトライオン伝説 '89.7.14 ¥5900

光栄

〒223 横浜市港北区日吉本町1876 第一光栄ビル
問044-61-6861

- SLG C 信長の野望 全国版 '88.3.18 ¥9800
- SLG C 三国志 '88.10.30 ¥9800
- SLG C 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン '89.4.20 ¥9800

ココナッツジャパン

〒107 東京都港区赤坂7-2-6 赤坂ナショナルコート505号
問03-478-1403

- ETC C 目指せパチプロ パチ夫くん '87.12.18 ¥5500
- ETC C スーパーピンボール '88.8.23 ¥5800
- ETC C パチ夫くん2 '89.1.30 ¥6500

コナミ

〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

ACG	C	イー・アル・カンフー	'85.4.22	¥4500
ACG	C	けっきょく南極大冒険	'85.4.22	¥4500
SPG	C	ハイパーオリンピック	'85.6.21	¥6500
ACG	C	ロードファイター	'85.7.11	¥4500
SPG	C	ハイパースポーツ	'85.9.27	¥4500
STG	C	ツインビー	'86.1.4	¥4900
ACG	C	グーニーズ	'86.2.21	¥4900
STG	C	グラディウス	'86.4.25	¥4900
ACG	C	がんばれゴエモン! からくり道中	'86.7.30	¥5300
ACG	D	悪魔城ドラキュラ	'86.9.26	¥2980
STG	D	もえろツインビー	'86.11.21	¥3100
ACG	D	謎の壁 ブロックくずし	'86.12.13	¥2980
ACG	C	キングコング2	'86.12.18	¥5300
ACG	C	火の鳥	'87.1.4	¥5300
RPG	D	エスパードリーム	'87.2.20	¥2980
ACG	C	グーニーズ2	'87.3.18	¥4900
ACG	D	グリーンベレー	'87.4.10	¥2980
ACG	D	愛戦士ニコル	'87.4.24	¥2980
ACG	D	迷宮寺院ダババ	'87.5.30	¥2980
BDG	D	エキサイティング ビリヤード	'87.6.26	¥2980
ACG	C	月風魔伝	'87.7.7	¥4900
SPG	D	エキサイティング バスケット	'87.7.2	¥2980
ACG	D	アルマナの奇跡	'87.8.11	¥2980
ACG	C	大魔司教ガリウス	'87.8.11	¥4900
ACG	D	ドラキュラII 呪いの封印	'87.8.28	¥2980
STG	C	沙羅曼蛇	'87.9.25	¥4900
STG	D	ファルシオン	'87.10.21	¥2980
RPG	C	ドラゴンスクロール	'87.12.4	¥5300
	D	ドレミッコ	'87.12.4	¥8980
SPG	D	エキサイティング ベースボール	'87.12.8	¥2980
ACG	C	トップガン	'87.12.11	¥5300
SPG	C	エキサイティング ボクシング	'87.12.16	¥7980
ACG	C	メタルギア	'87.12.22	¥5300
ACG	C	コナミワイワイワールド	'88.1.14	¥5500
ACG	C	魂斗羅	'88.2.9	¥5300
SPG	D	エキサイティング サッカー	'88.2.16	¥3300
ACG	C	鉄腕アトム	'88.2.26	¥5500
ACG	D	バイオミラクル ぼくってウパ	'88.4.22	¥3300
ACG	D	ファイナルコマンド 赤い要塞	'88.5.2	¥3300
AVG	D	リサの妖精伝説	'88.6.21	¥3500
AVG	C	じゃりん子チエ	'88.7.15	¥5800
SPG	D	コナミック アイスホッケー	'88.7.22	¥3300
ACG	C	マッド・シティ	'88.8.12	¥5500
SPG	D	コナミックテニス	'88.8.19	¥3300
SPG	C	コナミックスポーツ イン ソウル	'88.9.16	¥5500
STG	D	ジャイラス	'88.11.18	¥3300
STG	C	グラディウスII	'88.12.16	¥5900
ACG	C	がんばれゴエモン2	'89.1.4	¥5500
ACG	C	モトクロスチャンピオン	'89.1.27	¥5500
SPG	C	がんばれペナントレース	'89.2.28	¥5900
ACG	C	激亀忍者伝	'89.5.12	¥5800

サン電子

〒483 愛知県江南市古知野町朝日250
問0587-55-3500

ACG	C	スーパーアラビアン	'85.7.25	¥4500
ACG	C	ルート16ターボ	'85.10.4	¥4900
ACG	C	いっき	'85.11.28	¥4900
ACG	C	アトランチスの謎	'86.4.17	¥4900
ACG	C	東海道五十三次	'86.7.3	¥4900
AVG	D	デッド・ゾーン	'86.11.20	¥2980
ETC	D	アディアンの杖	'86.12.12	¥4900
ACG	C	マドゥーラの翼	'86.12.18	¥4900
ETC	D	ナゾラーランド	'87.2.6	¥2900
ACG	D	メルヘンヴェール	'87.3.3	¥3200
ETC	D	スーパーボーイ・アラン	'87.3.27	¥4900
ETC	D	地底大陸オルドーラ	'87.3.27	¥4900
ETC	D	ナゾラーランド第2号	'87.6.12	¥2980
STG	C	ファンタジーゾーン	'87.7.20	¥5300
ACG	C	水戸黄門	'87.8.11	¥5300
BDG	C	上海	'87.12.4	¥5300
ETC	D	ナゾラーランド スペシャル	'87.12.18	¥2980
AVG	C	リップルアイランド	'88.1.23	¥4900
ETC	D	ナゾラーランド第3号	'88.3.11	¥2980
ACG	C	メタファイト	'88.6.17	¥5300
AVG	C	水戸黄門II 世界漫遊記	'88.8.11	¥5500
ACG	C	エイリアンシンドローム	'88.12.2	¥5500
AVG	D	なんきんのアドベンチア	'88.12.9	¥3200
STG	C	ファンタジーゾーンII	'88.12.20	¥5500
AVG	C	赤龍王	'89.2.10	¥5500
STG	C	アフターバーナー	'89.3.30	¥6200

CBSソニー

〒162 東京都新宿区市ヶ谷田町1-4
問03-266-8071

ACG	C	聖飢魔II	'86.12.18	¥4900
ACG	C	パリ・ダカール ラリー・スペシャル	'88.2.1	¥5300

シグマ商事

〒150 東京都渋谷区神宮前6-19-18 コマツローリエビル
問03-400-1061(テープ)

ACG	C	必殺道場破り	'89.7.21	¥6500

ジャレコ

〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7
問東京03-708-4871(テープ) 大阪06-385-0801(テープ)

STG	C	エクセリオン	'85.2.11	¥4500
STG	C	フォーメーションZ	'85.4.4	¥4500
ACG	C	忍者くん	'85.5.10	¥4500
ACG	C	フィールドコンバット	'85.7.9	¥4500
ACG	C	シティコネクション	'85.9.27	¥4900
ACG	C	忍者じゃじゃ丸くん	'85.11.15	¥4900
STG	C	アーガス	'86.4.17	¥4900
ACG	C	チョップリフター	'86.6.26	¥4900
ACG	C	じゃじゃ丸の大冒険	'86.8.22	¥4900
ACG	C	うる星やつら	'86.10.23	¥4900
AVG	C	ミシシッピー殺人事件	'86.10.31	¥5200
ACG	D	ナイト・ロアー	'86.12.19	¥3200
ACG	D	風雲少林拳	'87.4.17	¥3200
ACG	C	妖怪倶楽部	'87.5.19	¥4900
SPG	C	燃えろ!!プロ野球	'87.6.26	¥5500
ACG	D	モンティの ドキドキ大脱走	'87.7.31	¥3200
ACG	C	バイオ戦士DAN	'87.9.22	¥4900
ACG	C	エスパ冒険隊	'87.10.13	¥5300
SLG	C	宇宙船コスモキャリア	'87.11.6	¥4900
ACG	D	ドルイド	'88.3.3	¥3200
SPG	C	燃えろ!!プロテニス	'88.4.15	¥5500
ACG	D	風雲少林拳 暗黒の魔王	'88.4.22	¥3200
ACG	C	伝説の騎士エルロンド	'88.7.15	¥5500
BDG	D	地雷くん	'88.7.29	¥3200
SPG	C	燃えろ!!プロ野球 '88決定版	'88.8.1	¥5800
SPG	D	ビッグチャレンジ! 柔道選手権	'88.8.10	¥3200
AVG	C	マニアックマンション	'88.9.13	¥5500
STG	D	ビックチャレンジ!ドッグファイトスピリット	'88.10.21	¥3200
SPG	C	燃えろ!! ジュニアバスケット	'88.11.22	¥5500
ETC	C	中国占星術	'88.11.29	¥5900
SPG	C	燃えろ!!プロサッカー	'88.12.23	¥5800
RPG	C	じゃじゃ丸忍法帳	'89.3.28	¥5800
STG	D	ビッグチャレンジ! ガンファイター	'89.3.28	¥3200
SPG	D	ビッグチャレンジ! GOGOボウリング	'89.6.23	¥3200
SPG	C	新・燃えろ!! プロ野球	'89.7.21	¥6300

スクウェア

〒110 東京都台東区台東3-12-1 産業ビル
問03-832-0857

ACG	C	テグザー	'85.12.19	¥5500
STG	C	キングスナイト	'86.9.18	¥4900
ACG	C	ハイウェイスター	'87.8.7	¥4500
ACG	C	JJ(ジェイジェイ)	'87.12.7	¥4500
RPG	C	ファイナルファンタジー	'87.12.18	¥5900
RPG	C	ディープダンジョンIII	'88.5.13	¥5900
STG	書	亜空戦記ライジン	'88.7.12	¥500
ETC	書	ムーンボールマジック	'88.7.12	¥500
SLG	C	半熟英雄	'88.12.2	¥5800
RPG	C	ファイナルファンタジーII	'88.12.17	¥6500

スコーピオンソフト

〒157 東京都世田谷区上祖師谷1-30-4

ETC	D	マイケルの English 大冒険	'87.6.19	¥2980
ETC	D	タロット占い	'88.12.23	¥2980

セタ

〒152 東京都目黒区中央町2-8-8 セタ工業ビル
問03-791-0938

BDG	C	本将棋 内藤九段将棋秘伝	'85.8.10	¥4500
BDG	C	森田将棋	'87.4.14	¥5500
ACG	C	エイト・アイズ	'88.9.27	¥5800
ACG	C	トム・ソーヤの冒険	'89.2.6	¥5900
AVG	C	殺人倶楽部	'89.6.30	¥6800

ソフエル

〒101 東京都千代田区外神田3-11-2 ロックビル2F
問03-251-1195

SLG	D	ココナワールド	'87.4.10	¥2980
	D	極楽遊戯 (げーむてんごく)	'87.12.12	¥3300
	C	ザ・マネーゲーム	'88.8.10	¥5900
ETC	C	100万$キッド	'89.1.6	¥5900
ETC	C	帰って来た軍人将棋 なんやそれ!?	'89.5.26	¥5500

ソフトプロ

〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F
問06-363-1224

ACG	C	カラテカ	'85.12.5	¥4900
ACG	C	サーカス・チャーリー	'86.3.4	¥4900
SLG	D	ブリーダー	'86.12.17	¥2980
SLG	D	パルサーの光	'87.10.2	¥2980
SLG	D	19(ヌイーゼン)	'88.3.4	¥2980
ACG	D	爆闘士パットンくん	'88.8.5	¥2980
SLG	D	FAIRYTALE (フェアリーテイル)	'89.4.28	¥3200

タイトー

〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトービル
問03-222-4810

STG	C	スペースインベーダー	'85.4.17	¥4500
ACG	C	ちゃっくんぽっぷ	'85.5.24	¥4500
ACG	C	エレベーターアクション	'85.6.28	¥4900
ACG	C	フロントライン	'85.8.1	¥4500
STG	C	スカイデストロイヤー	'85.11.14	¥4500
STG	C	ジャイロダイン	'86.3.13	¥4900
ACG	C	影の伝説	'86.4.18	¥4900
ACG	C	六三四の剣	'86.8.8	¥4900
AVG	C	たけしの挑戦状	'86.12.10	¥5300
ACG	C	アルカノイド	'86.12.26	¥5400
RPG	C	未来神話ジャーヴァス	'87.6.30	¥5500
ACG	D	奇々怪界 怒濤編	'87.8.28	¥3800
ACG	C	キョンシーズ2	'87.9.25	¥5500
RPG	C	ミネルバトンサーガ	'87.10.23	¥5500
ACG	D	バブルボブル	'87.10.30	¥3500
AVG	C	京都龍の寺殺人事件	'87.12.11	¥5500
ACG	C	タイトーグランプリ	'87.12.18	¥5500
ACG	D	レプリカート	'88.2.26	¥3500
ACG	C	アルカノイドII	'88.3.8	¥5900
ACG	D	ワードナの森	'88.3.25	¥3300
ACG	C	不動明王伝	'88.3.29	¥5900
SPG	C	究極ハリキリスタジアム	'88.6.28	¥5500
ACG	C	レインボーアイランド	'88.7.26	¥5500
SPG	D	キック&ラン	'88.9.13	¥3300
ACG	D	遊メイズ	'88.10.28	¥3300
BDG	C	たけしの戦国風雲児	'88.11.25	¥5800
SPG	C	究極ハリキリ スタジアム'88	'88.12.16	¥5500
AVG	C	アキラ	'88.12.24	¥6800
STG	D	ハレーウォーズ	'89.1.14	¥3300
AVG	C	京都花の密室殺人事件	'89.2.11	¥5900
BDG	C	爆笑! 人生劇場	'89.3.17	¥5900
STG	C	オペレーションウルフ	'89.3.31	¥5900
SPG	C	究極ハリキリスタジアム平成元年版	'89.7.21	¥6800

タカラ

〒104 東京都中央区銀座6-14-2 野田ビル

ACG	C	トランスフォーマー コンボイの謎	'86.12.5	¥4900
ACG	C	ロストワード・オブ・ジェニー	'87.3.25	¥5500
ACG	C	フォトン	'87.8.28	¥5500
ACG	D	トランスフォーマーII ザ・ヘッドマスターズ	'87.8.28	¥3300
STG	C	スペースハリアー	'89.1.6	¥5500

データイースト

〒167 東京都杉並区上荻2-31-12
第2営業部宣伝課
問03-398-5425(テープ) 03-398-5317(テープ)

STG	C	B-ウイング	'86.6.3	¥4900
ACG	C	バギー・ホッパー	'86.10.8	¥4900
AVG	D	新宿中央公園殺人事件	'87.4.24	¥3300
RPG	C	闘人魔境伝 ヘラクレスの栄光	'87.6.12	¥5300
ETC	D	サンタクロースの宝箱	'87.12.4	¥3300
SPG	C	パーティ・ラッシュ	'87.12.9	¥5500
ACG	C	ドナルドランド	'88.1.29	¥5500
AVG	C	横浜連続殺人事件	'88.2.26	¥5500
AVG	C	ビー・バップ・ハイスクール	'88.3.30	¥5800
SPG	D	KARATE CHAMP	'88.7.22	¥3300
SPG	C	ウィナーズカップ	'88.8.12	¥5800
STG	C	コブラコマンド	'88.10.21	¥5800
ETC	D	パチンコグランプリ	'88.11.18	¥3300
AVG	D	危険な二人 前編	'88.12.9	¥3300
ACG	C	ワールドグランプリ POLE TO FINISH	'89.1.31	¥5800
AVG	D	危険な二人 後編	'89.2.10	¥3300
SPG	C	ホームランナイター	'89.3.31	¥5800

デービーソフト

〒060 札幌市白石区厚別町下野幌31番地32 札幌テクノパーク内デービーソフト㈱TIC
問011-807-6700

PZG	C	フラッピー	'85.6.14	¥5500
STG	C	ヴォルガードII	'85.12.7	¥4900
STG	C	頭脳戦艦ガル	'85.12.14	¥4900
ACG	C	レイラ	'86.12.20	¥5300
ACG	C	うっでいぽこ	'87.6.20	¥5500
BDG	C	鉄道王	'87.12.12	¥4900

テクノスジャパン

〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-31-11 第二モナミビル3F
問03-205-6333(テープ)

ACG	C	熱血硬派くにおくん	'87.4.17	¥5300
ACG	C	双截龍(ダブルドラゴン)	'88.4.8	¥5800
ACG	C	熱血高校ドッジボール部	'88.7.26	¥5800
ACG	C	ダウンタウン熱血物語	'89.4.25	¥5900

テクモ

〒101 東京都千代田区九段下4-1-34
問03-222-7550(テープ)

ACG	C	マイティボンジャック	'86.4.24	¥4980
PZG	C	ソロモンの鍵	'86.7.30	¥4900
STG	C	スーパースターフォース	'86.11.11	¥5300
ACG	C	アルゴスの戦士	'87.4.17	¥4980
SPG	C	つっぱり大相撲	'87.9.18	¥4900
SLG	C	キャプテン翼	'88.4.28	¥5500
ACG	C	忍者龍剣伝	'88.12.9	¥5500

東映動画

〒160 東京都新宿区新宿5-17-11 白鳳ビル9F
問03-200-8587(17:00～18:00)

STG	C	バルトロン	'86.3.19	¥4900
ACG	C	北斗の拳	'86.8.10	¥4900
ACG	C	長靴をはいた猫	'86.11.21	¥4900
ACG	C	北斗の拳2	'87.4.17	¥5300
SLG	C	SWAT	'87.9.11	¥5300
ACG	C	スケバン刑事III	'88.1.22	¥5300
ACG	C	赤影	'88.5.20	¥5300
AVG	D	Mr.GOLD	'88.7.19	¥3400
ACG	C	ファイティングロード	'88.12.13	¥6200

東京書籍(トンキンハウス)

〒113 東京都文京区本駒込6-14-9

ETC	C	けいさんゲーム さんすう1年	'86.4.25	¥4900
ETC	C	けいさんゲーム 算数2年	'86.4.25	¥4900
ETC	C	けいさんゲーム 算数3年	'86.4.25	¥4900
ETC	C	けいさんゲーム 算数4年	'86.10.30	¥4900
ETC	C	けいさんゲーム 算数5・6年	'86.10.30	¥4900
ETC	C	いきなりミュージシャン	'87.3.5	¥4900
ACG	C	ロマンシア	'87.10.30	¥5300
ETC	D	ファミリーコンポーザー	'87.10.30	¥2980
RPG	C	エリュシオン	'88.4.28	¥5500
AVG	C	太陽の神殿	'88.8.3	¥5900
SPG	C	ロードマン	'88.12.17	¥5500
AVG	C	暗黒神話	'89.3.24	¥5900
SPG	C	パーフェクトボーリング	'89.7.25	¥5500

東芝EMI

〒107 東京都港区赤坂2-2-17
問03-847-1494

ETC	C	パチコン	'85.11.21	¥4900
RPG	C	ハイドライド・スペシャル	'86.3.18	¥4900
ACG	C	バード・ウィーク	'86.6.3	¥4900
ACG	C	ディーヴァ	'86.12.5	¥5500
SPG	C	ダイナマイトボウル	'87.5.24	¥4900
RPG	C	ZOIDS	'87.9.5	¥5300
STG	C	マグナム危機一髪	'87.12.25	¥5500
RPG	C	ZOIDS 2	'89.1.27	¥5900

東宝

〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1
問03-591-4557

ACG	C	タッチ	'87.3.14	¥4900
ACG	C	彷魔が刻	'88.4.8	¥5300
ACG	C	ゴジラ	'88.12.9	¥5800

DOG

〒110 東京都台東区台東3-12-1 産業ビル
問03-832-0857

AVG	D	水晶のドラゴン	'86.12.15	¥3400
RPG	D	ディープダンジョン	'86.12.19	¥3400
ACG	D	とびだせ大作戦	'87.3.12	¥3400
SLG	D	アップルタウン物語	'87.4.3	¥3400
ACG	D	ハオ君の不思議な旅	'87.5.1	¥3400
RPG	D	勇士の紋章	'87.5.30	¥3400
PZG	D	磁界少年 メット・マグ	'87.7.3	¥3400
RPG	D	クレオパトラの魔宝	'87.7.24	¥3300
RPG	D	カリーンの剣	'87.10.2	¥3300

トーワチキ

〒102 東京都千代田区五番町4-2
問03-864-7230

AVG	C	シャーロックホームズ 伯爵令嬢誘拐事件	'86.12.11	¥5000
ACG	C	エルナークの財宝	'87.8.10	¥5300
AVG	C	名探偵ホームズ 霧のロンドン殺人事件	'88.5.13	¥5800
ACG	C	ガーフィールドの一週間	'89.4.7	¥5500

徳間書店

〒105 東京都港区新橋4-10-7 徳間書店関連事業部
問03-433-6231

PZG	C	ロットロット	'85.12.21	¥5200
STG	C	エグゼドエグゼス	'85.12.21	¥5200
ACG	C	ゴーストバスターズ	'86.9.22	¥4500
ACG	C	ラビリンス	'87.1.7	¥4900
ACG	C	夢幻戦士ヴァリス	'87.8.21	¥5500
ACG	C	キャプテンシルバー	'88.12.16	¥5500

ナツメ

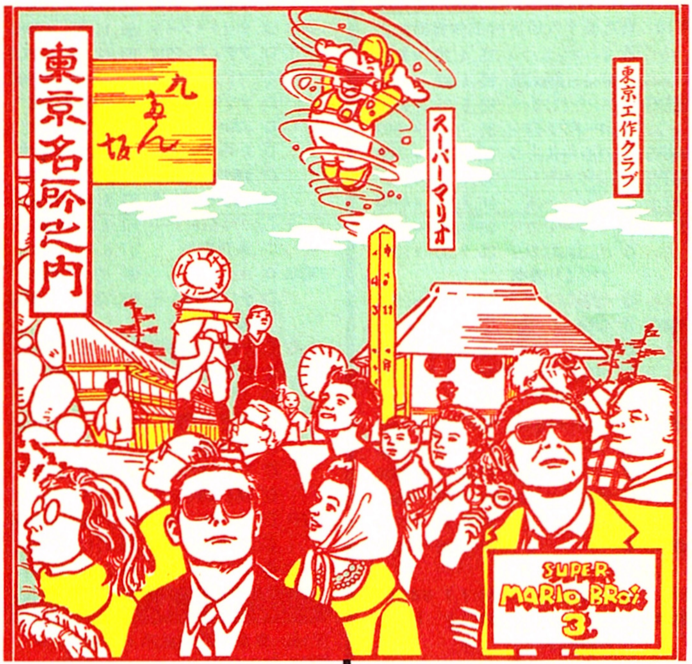
〒162 東京都新宿区喜久井町39 萩ビル2F
問03-232-5251

AVG	C	東方見文録	'88.11.10	¥5800

ナムコ

〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ナムコット事業部
問03-756-7651

STG	C	ギャラクシアン	'84.9.7	¥4500
ACG	C	パックマン	'84.11.2	¥4500
STG	C	ゼビウス	'84.11.8	¥4900
ACG	C	マッピー	'84.11.14	¥4500
STG	C	ギャラガ	'85.2.15	¥4500
ACG	C	ディグダグ	'85.6.4	¥4500
ACG	C	ワープマン	'85.7.12	¥4500
ACG	C	ドルアーガの塔	'85.8.6	¥4900
ACG	C	バトルシティー	'85.9.9	¥4500
ACG	C	パックランド	'85.11.21	¥4500
ACG	C	バーガータイム	'85.11.27	¥4500
ACG	C	スターラスター	'85.12.6	¥4900
SPG	C	タッグチームプロレスリング	'86.4.2	¥4900
ACG	C	ディグダグII	'86.4.18	¥4500



ACG	C	スーパーチャイニーズ	'86.6.20	¥3900
PZG	C	バベルの塔	'86.7.18	¥3900
RPG	C	ワルキューレの冒険	'86.8.1	¥3900
STG	C	スカイキッド	'86.8.22	¥3900
STG	C	スーパーゼビウス	'86.9.19	¥4900
ACG	C	マッピーランド	'86.11.26	¥3900
SPG	C	ファミリースタジアム	'86.12.10	¥3900
ACG	C	メトロクロス	'86.12.16	¥3900
	C	ドラゴンバスター	'87.1.7	¥4900
AVG	C	さんまの名探偵	'87.4.2	¥4900
SPG	C	ファミリージョッキー	'87.4.24	¥3900
SPG	C	ファミリーボクシング	'87.6.19	¥4900
ACG	C	ドラゴンスレイヤーIV	'87.7.17	¥4900
BDG	C	ファミリーマージャン	'87.8.11	¥3900
RPG	C	デジタル・デビル物語 女神転生	'87.9.11	¥4900
BDG	C	サイドポケット	'87.10.30	¥3900
ACG	C	ルパン三世	'87.11.6	¥3900
RPG	C	時空勇伝デビアス	'87.11.27	¥4900
ACG	C	スターウォーズ	'87.12.4	¥4900
SPG	C	ファミリーテニス	'87.12.11	¥3900
ACG	C	カルノフ	'87.12.18	¥4900
SPG	C	ファミリースタジアム'87	'87.12.22	¥3900
ACG	C	ファミリーサーキット	'88.1.6	¥3900
SLG	C	独眼竜政宗	'88.4.5	¥5500
SPG	C	ナムコクラシック	'88.5.27	¥5900
ACG	C	妖怪道中記	'88.6.24	¥4900
ACG	C	カイの冒険	'88.7.22	¥3900
SLG	C	三国志 中原の覇者	'88.7.29	¥6900
ACG	C	ファイナルラップ	'88.8.12	¥5200
AVG	C	えりかとさとるの夢冒険	'88.9.27	¥4900
BDG	C	源平討魔伝	'88.10.21	¥4900
RPG	C	貝獣物語	'88.11.18	¥5500
ETC	C	ファミリーマージャンII	'88.11.25	¥4900
SLG	C	キングオブキングス	'88.12.9	¥5900
SPG	C	プロ野球ファミリースタジアム'88	'88.12.20	¥4900
ACG	C	ワギャンランド	'89.2.9	¥4900
RPG	C	ハイドライド3	'89.2.17	¥6900
ETC	C	早打ちスーパー囲碁	'89.3.3	¥5900
ACG	C	ローリングサンダー	'89.3.17	¥5500
ACG	C	ファミリーピンボール	'89.3.24	¥4900
STG	C	ドラゴンスピリット	'89.4.14	¥5200
ETC	C	マインドシーカー	'89.4.18	¥6500
ACG	C	デビルマン	'89.4.25	¥5500
RPG	C	ドラゴンバスターII	'89.4.27	¥5200
RPG	C	チャイルズクエスト	'89.6.23	¥5500
ACG	C	クインティ	'89.6.27	¥4900
ACG	C	ドラゴンニンジャ	'89.7.14	¥5800
ACG	C	ケルナグール	'89.7.21	¥4900
SPG	C	ファミスタ'89開幕版	'89.7.28	¥4900
ACG	C	スプラッターハウス	'89.7.31	¥4900

日本物産

〒530 大阪市北区天神橋1-12-9
問06-353-5211

STG	C	マグマックス	'86.3.19	¥4900
STG	C	セクロス	'86.5.15	¥4900
STG	C	テラクレスタ	'86.9.27	¥4900
ACG	C	クレイジー・クライマー	'86.12.26	¥5300
ACG	C	ブービーキッズ	'87.7.10	¥4900
RPG	C	アルテリオス	'87.11.13	¥5500
ACG	C	ギャリバン	'88.6.3	¥5900
SLG	C	本命・競馬シミュレーション	'89.4.28	¥9800

任天堂

〒608 京都市東山区福稲上高松町60
問075-541-6113

ACG	C	ドンキーコング	'83.7.15	¥4500
ACG	C	ドンキーコングJR.	'83.7.15	¥4500
ACG	C	ポパイ	'83.7.15	¥4500
BDG	C	麻雀	'83.8.27	¥4500
BDG	C	五目ならべ	'83.8.27	¥4500
ACG	C	マリオブラザーズ	'83.9.9	¥4500
ETC	C	ポパイの英語遊び	'83.11.22	¥4500
SPG	C	ベースボール	'83.12.7	¥4500
ETC	C	ドンキーコングJR.の算数遊び	'83.12.12	¥4500
SPG	C	テニス	'84.1.14	¥4500
ACG	C	ピンボール	'84.2.2	¥4500
ACG	C	ワイルドガンマン	'84.2.18	¥4500
ACG	C	ダックハント	'84.4.21	¥4500
SPG	C	ゴルフ	'84.5.1	¥4500
ACG	C	ホーガンズアレイ	'84.6.12	¥4500
ACG	C	ドンキーコング3	'84.7.4	¥4500
ACG	C	デビルワールド	'84.10.5	¥4500
ACG	C	F1レース	'84.11.2	¥4500

BDG	C	4人打ち麻雀	'84.11.2	¥4500
ACG	C	アーバンチャンピオン	'84.11.14	¥4500
ACG	C	クルクルランド	'84.11.22	¥4500
ACG	C	エキサイトバイク	'84.11.30	¥5500
ACG	C	バルーンファイト	'85.1.22	¥4500
ACG	C	アイスクライマー	'85.1.30	¥4500
SPG	C	サッカー	'85.4.9	¥4900
ACG	C	レッキングクルー	'85.6.18	¥5500
ACG	C	スパルタンX	'85.6.21	¥4900
ETC	C	ブロックセット	'85.7.26	¥4800
ETC	C	ジャイロセット	'85.8.13	¥5800
ACG	C	スーパーマリオブラザーズ	'85.9.13	¥4900
ACG	C	マッハライダー	'85.11.21	¥4900
RPG	D	ゼルダの伝説	'86.2.21	¥2600
ETC	D	麻雀	'86.2.21	¥2500
SPG	D	テニス	'86.2.21	¥2500
SPG	D	ゴルフ	'86.2.21	¥2500
SPG	D	ベースボール	'86.2.21	¥2500
SPG	D	サッカー	'86.2.21	¥2500
ACG	D	スーパーマリオブラザーズ	'86.2.21	¥2500
ACG	D	謎の村雨城	'86.4.14	¥2600
ACG	D	スーパーマリオブラザーズ2	'86.6.3	¥2500
SPG	D	バレーボール	'86.7.21	¥2500
ACG	D	メトロイド	'86.8.6	¥2600
SPG	D	プロレス	'86.10.21	¥2500
ACG	D	パルテナの鏡	'86.12.19	¥2600
RPG	D	リンクの冒険	'87.1.14	¥2600
SPG	D	ゴルフJAPANコース	'87.2.21	¥3500
SPG	D	スマッシュピンポン	'87.5.30	¥2500
SPG	D	ゴルフUSコース	'87.6.14	¥3500
AVG	D	新鬼ヶ島 前編	'87.9.4	¥2600
AVG	D	新鬼ヶ島 後編	'87.9.30	¥2500
ACG	D	ファミコングランプリ F1レース	'87.10.30	¥3500
SPG	C	マイクタイソン・パンチアウト!!	'87.11.21	¥5500
AVG	D	中山美穂のトキメキハイスクール	'87.12.1	¥3500
RPG	C	銀河の三人	'87.12.15	¥5000
SPG	D	アイスホッケー	'88.1.21	¥2500
SPG	D	3Dホットラリー	'88.4.14	¥3500
AVG	D	ファミコン探偵倶楽部 前編	'88.4.27	¥2600
AVG	D	ファミコン探偵倶楽部 後編	'88.6.14	¥2600
SLG	C	ファミコンウォーズ	'88.8.12	¥5500
ACG	C	スーパーマリオブラザーズ3	'88.10.23	¥6500
SPG	D	VSエキサイトバイク	'88.12.9	¥2500
AVG	D	ファミコン探偵倶楽部パート2 前編	'89.5.23	¥2600※
AVG	D	ファミコン探偵倶楽部パート2 後編	'89.6.21	¥2600※
RPG	C	MOTHER	'89.7.27	¥6500※

ハイスコアメディアワーク

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-34-13 ベルファイブビル3F
問03-402-7001

ACG	C	ゾンビハンター	'87.7.3	¥4900
RPG	C	ファリア	'89.7.21	¥6200

パック・イン・ビデオ

〒104 東京都中央区銀座6-13-16 銀座ウォールビル6F

ACG	C	ランボー	'87.12.4	¥5300
ACG	C	プレデター	'88.3.10	¥5500
RPG	D	シルヴィアーナ	'88.8.10	¥3500
ACG	C	ナイトライダー	'88.9.30	¥5500
SPG	D	パット・パット・ゴルフ	'89.3.30	¥3500

バップ

〒102 東京都千代田区四番町5-6 日本テレビ四番町別館4F

RPG	C	元祖 西遊記 スーパーモンキー大冒険	'86.11.21	¥4900
ACG	D	エアフット	'87.11.20	¥3300
SPG	C	スーパーリアルベースボール	'88.7.30	¥5500
SPG	C	スーパーダイナミックバトミントン	'88.8.26	¥4900
RPG	C	西遊記ワールド	'88.11.11	¥5500

ハドソン

〒162 東京都新宿区市ヶ谷田町3-1-1 ハドソンビル

ACG	C	ナッツ&ミルク	'84.7.28	¥4500
PZG	C	ロードランナー	'84.7.31	¥4500
ACG	C	バンゲリングベイ	'85.2.22	¥4900
PZG	C	チャンピオンシップロードランナー	'85.4.17	¥4900
STG	C	スターフォース	'85.6.25	¥4900
ACG	C	ブーヤン	'85.9.20	¥4900
ACG	C	チャレンジャー	'85.10.15	¥4900
ACG	C	バイナリィランド	'85.12.19	¥4900
ACG	C	ボンバーマン	'85.12.19	¥4900
ACG	C	忍者ハットリくん	'86.3.5	¥4900
STG	C	スターソルジャー	'86.6.13	¥4900
ACG	C	高橋名人の冒険島	'86.9.12	¥4900
ACG	C	迷宮組曲	'86.11.13	¥4900
ACG	C	ドラえもん	'86.12.12	¥5500
ACG	C	ミッキーマウス	'87.3.6	¥4900
ACG	C	高橋名人のBugってハニー	'87.6.5	¥5500
STG	C	ヘクター'87	'87.7.16	¥5000
ACG	C	ボンバーキング	'87.8.7	¥5500
RPG	C	桃太郎伝説	'87.10.26	¥5800
RPG	C	ファザナドゥ	'87.11.16	¥5900
AVG	C	サラダの国のトマト姫	'88.5.27	¥5900
ACG	C	亀の恩返し	'88.8.26	¥5500
BDG	C	桃太郎電鉄	'88.12.2	¥5800

バリエ

〒181 東京都三鷹市下連雀2-29-14
問0422-49-4811

ACG	C	中嶋悟F1ヒーロー	'88.12.9	¥5900
ACG	C	トップライダー	'88.12.17	¥9800

ハル研究所

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル
問03-252-6344

STG	D	ガルフォース	'86.11.19	¥2980
PZG	D	エッガーランド	'87.1.29	¥2980
STG	C	エアーフォートレス	'87.8.17	¥5300
STG	C	スターゲイト	'87.9.24	¥3900
ACG	C	ミリピード	'87.10.1	¥3900
ACG	C	ジャウスト	'87.10.30	¥3900
AVG	C	殺意の階層	'88.1.7	¥5900
SPG	C	ジャンボ尾崎のホールインワン	'88.2.1	¥5600
ACG	D	ファイヤー・バム	'88.2.1	¥3300
PZG	C	エッガーランド迷宮の復活	'88.8.9	¥5600
ACG	C	ローラーボール	'88.12.20	¥5600

バンダイ

〒111 東京都台東区駒形2-5-4
問03-847-5151(商品) 03-847-5113(内容)

ACG	C	キン肉マンマッスルタッグマッチ	'85.11.8	¥4900
STG	C	超時空要塞マクロス	'85.12.10	¥4500
ACG	C	オバケのQ太郎	'85.12.16	¥4900
ACG	C	ゲゲゲの鬼太郎	'86.4.17	¥4900
ACG	C	機動戦士ガンダム	'86.8.28	¥5300
ETC	FT	アスレチックワールド	'86.11.12	¥8500
ACG	C	ドラゴンボール	'86.11.27	¥5300
ETC	FT	ランニングスタジアム	'86.12.23	¥4900
ACG	D	ウルトラマン	'87.1.29	¥3300
ETC	FT	エアロビスタジオ	'87.2.26	¥5800
ACG	C	ポケットザウルス	'87.2.27	¥5500
ACG	D	ダーティペア	'87.3.28	¥3300
ACG	D	キン肉マン キン肉星王位争奪戦	'87.5.1	¥3300
SPG	D	プロゴルファー猿	'87.5.25	¥3300
ETC	FT	ジョギングレース	'87.5.28	¥4900
ETC	C	カラオケスタジオ	'87.7.30	¥7500
ETC	FT	迷路大作戦	'87.7.31	¥4900
ACG	C	聖闘士星矢	'87.8.10	¥5500
ETC	FT	マンハッタンポリス	'87.8.31	¥4900
ETC	C	カラオケスタジオ専用カセット1	'87.10.28	¥3980
SLG	D	SDガンダムワールド	'87.11.20	¥3300
ETC	FT	ファミトレ大運動会	'87.11.27	¥4900
ACG	D	ウルトラマン2 出撃科特隊	'87.12.18	¥3300
RPG	C	ゲゲゲの鬼太郎2	'87.12.22	¥5500
ETC	FT	突撃! 風雲たけし城	'87.12.28	¥4900
RPG	C	仮面ライダー倶楽部	'88.2.3	¥5500
ETC	C	カラオケスタジオ専用カセット トップヒット20 Vol.2	'88.2.18	¥3980
ACG	D	覇悪怒組	'88.3.25	¥3300
ACG	D	仮面ライダーBLACK	'88.4.15	¥3300
AVG	C	ドラゴンボール大魔王復活	'88.8.12	¥5800
RPG	D	ウルトラマン倶楽部	'88.10.22	¥3300
AVG	D	じゃあまん探偵団	'88.11.29	¥3300
ETC	FT	風雲!! たけし城二	'88.12.20	¥4900
ACG	D	機動警察パトレイバー	'89.1.24	¥3300
ETC	FT	来来!キョンシーズ	'89.1.26	¥4900
ETC	C	スペースシャドー・ハイパーショット 基本セット	'89.2.20	¥9800
ACG				
RPG	D	タマ&フレンズ	'89.2.21	¥3300
ACG	C	ファミコンジャンプ	'89.2.23	¥6500
SLG	書	SDガンダムマップ・コレクション	'89.3.3	¥500
ACG	C	魁!! 男塾	'89.3.17	¥5800

新正工業

〒111 東京都台東区駒形2-5-4
問03-847-5151(商品)03-847-5113(内容)

ACG	C	聖闘士星矢2	'88.5.31	¥5800
AVG	C	闘将!拉麺男	'88.8.10	¥5800
SLG	C	SDガンダム ガチャポン戦士2	'89.6.25	¥6800
AVG	C	美味しんぼ	'89.7.25	¥5800

ビーピーエス

〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3 鴨居ユニオンビル4F
問045-931-0151

ETC	D	囲碁 九路盤対局	'87.4.14	¥3500
ETC	C	囲碁 九路盤対局	'87.8.11	¥5500
RPG	C	スーパーブラックオニキス	'88.7.14	¥5900
PZG	C	テトリス	'88.12.22	¥4900

ビクター音楽産業

〒150 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F

PZG	C	バナナ	'86.9.8	¥4900
ACG	C	花のスター街道	'87.3.17	¥5300
RPG	C	アウトランダーズ	'87.12.4	¥5300
SPG	C	釣りキチ三平	'88.3.17	¥5500
RPG	C	イース	'88.8.26	¥6200
AVG	C	かぐや姫伝説	'88.12.16	¥5900

ビック東海

〒101 東京都千代田区神田富山町21 公楠ビル3F
問03-258-1327

ACG	C	アイギーナの予言	'86.11.21	¥5300
ACG	C	チェスター・フィールド	'87.7.30	¥5300
AVG	C	ゴルゴ13	'88.3.26	¥5700
ACG	C	カケフ君のジャンプ天国	'88.7.22	¥5300
ACG	C	突然!マッチョマン	'88.12.2	¥5500
ACG	C	電撃ビッグバン!	'89.1.27	¥5800
SPG	C	全米プロバスケット	'89.7.21	¥5800

フジテレビジョン

〒162 東京都新宿区河田町3番1号
問03-353-1111

ACG	D	夢工場ドキドキパニック	'87.7.10	¥2980
RPG	C	小公子セディ	'88.12.24	¥5900

ヘクト

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-17-18
オリエンタル千駄ヶ谷1003
問03-352-4661

SLG	C	将軍	'88.5.27	¥5800
SLG	C	アメリカ大統領選挙	'88.10.28	¥9800
SLG	C	株式道場	'89.5.2	¥9800
ETC	C	囲碁指南	'89.7.14	¥5800

ボーステック

〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
問03-708-1591

ACG	D	レリクス暗黒要塞	'87.4.10	¥4200
STG	D	トップルジップ	'87.10.9	¥4200
RPG	D	アスピック	'88.3.31	¥3300
AVG	C	めぞん一刻	'88.7.27	¥5900
SLG	C	大戦略	'88.10.11	¥5900

ホット・ビィ

〒164 東京都新宿区新小川町6-29 朝倉ビル6F

SLG	C	ザ・ブラックバス	'87.2.6	¥5300
RPG	C	星をみるひと	'87.10.27	¥5300
SLG	C	武田信玄	'88.3.28	¥5800
SLG	C	ザ・ブラックバスII	'88.10.18	¥5800

ポニーキャニオン

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5
(株)ポニーキャニオン ポニカ事業部
問03-221-3161

ACG	C	おにゃんこTOWN	'85.11.15	¥4900
BDG	C	ルナーボール	'85.12.5	¥4900
ACG	C	スーパーピットフォール	'86.9.5	¥5500
ACG	D	子猫物語	'86.9.19	¥2900
STG	D	ザナック	'86.11.28	¥2900
STG	C	タイガーヘリ	'86.12.5	¥4900
AVG	C	ロー・オブ・ザ・ウエスト	'87.3.6	¥5500
SPG	D	ウインター・ゲームズ	'87.3.27	¥2900
ACG	D	ドクター・カオス	'87.6.19	¥2900
RPG	C	ウルティマ	'87.10.9	¥5900
BDG	D	谷川浩司の将棋指南	'87.11.13	¥3000
STG	C	アタックアニマル学園	'87.12.26	¥5500
SPG	C	ボールブレイザー	'88.3.4	¥5500
BDG	C	谷川浩司の将棋指南II	'88.3.18	¥5500
ACG	D	魔塔の崩壊	'88.9.2	¥3000
ACG	C	霊幻道士	'88.9.16	¥5900
AVG	C	孔雀王	'88.9.21	¥5800
RPG	D	ダンディー	'88.10.21	¥3000
AVG	D	光GENJI・ローラーパニック	'89.3.20	¥3200

ユース

〒150 東京都台東区東上野1-9-8 森田ビル2F
問03-837-0385

ACG [C] ホッターマンの地底探検 '86.12.6 ¥4900
ACG [C] バツ&テリー '87.7.22 ¥5300
ACG [D] ファイヤーロック '88.6.20 ¥3400
RPG [C] 百鬼夜行 '89.2.23 ¥6200

ユーピーエル

〒110 東京都台東区上野3-16-3
ACG [C] 忍者くん阿修羅ノ章 '88.5.27 ¥5300

リックソフト

〒162 東京都新宿区市ヶ谷田町3-1-1 ハドソンビル
STG [C] 新人類 '87.2.10 ¥4900

ロイヤル工業

〒457 名古屋市南区豊代町3-28
問052-691-2412
ETC [D] アイアムアティーチャー マリオのセーター '86.8.27 ¥2900
ETC [D] アイアムアティーチャー 手あみのきそ '86.9.26 ¥2900

PCエンジン

アイレム

FC欄参照
ACG [Hu] ビジランテ '89.1.14 ¥6300

エイコム

〒101 東京都千代田区神田小川町2-8-20 光輪ビル
STG [Hu] P★47 '89.3.20 ¥5200

NECアベニュー

〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
問03-288-0330
STG [Hu] ファンタジーゾーン '88.10.14 ¥5900
STG [Hu] スペースハリアー '88.12.9 ¥6700
ACG [Hu] SON SON II '89.1.27 ¥5400
STG [Hu] サイドアーム '89.7.14 ¥5400

サン電子

FC欄参照
RPG [Hu] OUT LIVE '89.3.17 ¥5600

タイトー

FC欄参照
STG [Hu] 究極タイガー '89.3.31 ¥5500
ACG [Hu] 忍者ウォーリアーズ '89.6.30 ¥6200

データイースト

FC欄参照
SPG [Hu] ウイニングショット '89.3.3 ¥5500
RPG [Hu] 魔界八犬伝SHADA '89.4.1 ¥5500

ナグザット

〒110 東京都文京区湯島3-11-8
問03-839-0080
ETC [Hu] エイリアンクラッシュ '88.9.14 ¥5200
SPG [Hu] ナグザットオープン '89.5.30 ¥6300

ナムコ

FC欄参照
ACG [Hu] 妖怪道中記 '88.2.5 ¥4900
SPG [Hu] プロ野球ワールドスタジアム '88.5.20 ¥4900
STG [Hu] ギャラガ'88 '88.7.15 ¥4900
SPG [Hu] プロテニスワールドコート '88.8.11 ¥4900
STG [Hu] ドラゴンスピリット '88.12.16 ¥5500
ACG [Hu] ワンダーモモ '89.4.21 ¥5200
ACG [Hu] ファイナルラップツイン '89.7.7 ¥6200

日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1-9 片岡ビル
問03-268-1159(水曜日16:00～1800 土曜日10:00～18:00)
ACG [CD] ヴァリスII '89.6.23 ¥6780

パック・イン・ビデオ

FC欄参照
ACG [Hu] F-1 PILOT '89.3.23 ¥6300
STG [Hu] Deep Blue・海底神話 '89.3.31 ¥5300

ハドソン

FC欄参照
ACG [Hu] ビックリマンワールド '87.10.30 ¥4500
PZG [Hu] 上海 '87.10.30 ¥4500
ACG [Hu] THE 功夫 '87.11.21 ¥4500
ACG [Hu] カトちゃんケンちゃん '87.11.30 ¥4900
ACG [Hu] ビクトリーラン '87.12.28 ¥4500
RPG [Hu] 邪聖剣ネクロマンサー '88.1.22 ¥4500
STG [Hu] R-TYPE 1 '88.3.25 ¥4900
BDG [Hu] 遊々人生 '88.4.22 ¥4500
STG [Hu] R-TYPE 2 '88.6.3 ¥4900
SPG [Hu] パワーリーグ '88.6.24 ¥4900
ETC [Hu] 戦国麻雀 '88.7.8 ¥4900
ACG [Hu] 魔神英雄伝ワタル '88.8.30 ¥4900
AVG [Hu] 定吉七番—秀吉の黄金 '88.11.18 ¥4900
ACG [CD] ファイティングストリート '88.12.4 ¥5980
ETC [CD] No・Ri・Ko小川範子 '88.12.4 ¥4980
SPG [Hu] あっぱれゲートボール '88.12.22 ¥4900
ETC [CD] ビックリマン大事界 '88.12.23 ¥4980
SLG [Hu] ネクタリス '89.2.9 ¥5800
RPG [Hu] ダンジョンエクスプローラー '89.3.4 ¥5800
AVG [CD] コブラ '89.3.30 ¥5980
RPG [Hu] 凄ノ王伝説 '89.4.27 ¥6500
[Hu] パワーゴルフ '89.5.25 ¥5800
RPG [CD] 天外魔境 '89.6.30 ¥7200
STG [Hu] ガンヘッド '89.7.7 ¥5800

ビクター音楽産業

FC欄参照
ACG [Hu] 魔境伝説 '88.9.23 ¥5200
RPG [Hu] 死霊戦線 '89.3.24 ¥5500

ビッグ・クラブ

〒167 東京都杉並区荻窪3-47-21 シティハウス201
STG [Hu] 神武伝承 '89.6.28 ¥6700

ビデオシステム

〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側 匯堂ビル2F
ETC [Hu] わいわい麻雀 '89.6.19 ¥5800

ヒューマン

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14 吉祥寺七井ビル
問0422-20-1520
SPG [Hu] ファイアープロレス・ '89.6.22 ¥6300
[Hu] コンビネーションタッグ

フェイス

〒164 東京都中野区弥生町1-9-8
STG [Hu] はにいいんざ・すかい '89.3.1 ¥5200
ACG [Hu] サイバークロス '89.6.23 ¥6300

メサイヤ

〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル
日本コンピュータシステム(株)
問03-486-6588
SLG [Hu] ガイアの紋章 '88.9.23 ¥5200
ACG [Hu] モトローダー '89.2.23 ¥5200
ACG [Hu] 改造町人シュビビンマン '89.3.18 ¥5200
SPG [Hu] がんばれ!ゴルフボーイズ '89.3.28 ¥5300
ACG [Hu] エナジー '89.4.19 ¥5200

メガドライブ

セガ

〒144 東京都大田区羽田1-2-12
セガ・エンタープライゼズ お客様サービスセンター
問03-742-7068
STG スペースハリアーII '88.10.29 ¥5800
STG スーパーサンダーブレード '88.10.29 ¥5800
ACG 獣王記 '88.11.19 ¥5800
ACG おそ松くん '88.12.30 ¥5500
STG アレックスキッドの天空魔城 '89.2.25 ¥5500
RPG ファンタシースターII '89.3.21 ¥8800
SPG スーパーリーグ '89.4.22 ¥5800
SLG スーパー大戦略 '89.4.29 ¥6800
ACG 北斗の拳・神世紀末救世主伝説 '89.7.1 ¥6800
SPG ワールドカップサッカー '89.7.29 ¥5500

テクノソフト

〒857 長崎県佐世保市福石町4-14
STG サンダーフォースIIMD '89.6.15 ¥6800

ゲームボーイ

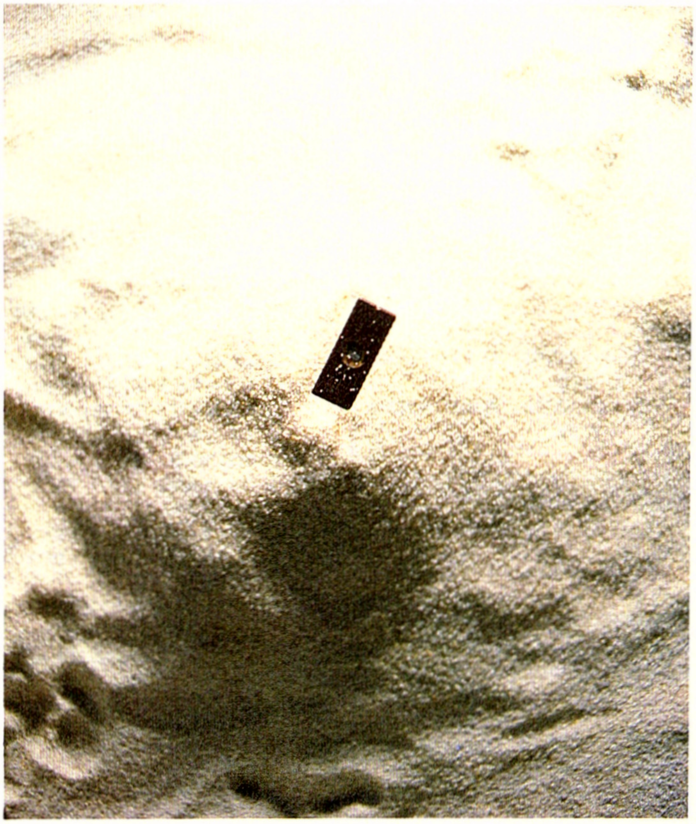
任天堂

FC欄参照
ACG スーパーマリオランド '89.4.20 ¥2600※
ETC 役満 '89.4.20 ¥2600※
SPG ベースボール '89.4.20 ¥2600※
ETC アレイウェイ '89.4.20 ¥2600※
SPG テニス '89.5.29 ¥2600※
PZG テトリス '89.6.14 ¥2600※

ハル研究所

FC欄参照
PZG 上海 '89.7.28 ¥2980※

※印は税込み価格です。
(無印は税抜き価格)



各メーカー開設テレフォンサービス 新作情報攻略法 一覧

アイレム
札幌 011-685-9131
東京 03-823-5130
名古屋 052-323-0270
大阪 06-535-0651
福岡 092-475-9400

アスキー
03-250-5600

アスミック
ＦＣ 03-235-5619
ＭＤ 03-235-5902
ＰＣ 03-235-5903

イマジニア
松本亨の株式必勝学・暗号通信
03-342-9190・03-342-9191

エスエヌケイ
東京 03-865-4791
大阪 06-338-2570

エニックス
03-371-5581(夜間のみ)

カプコン
東京 03-440-0438
大阪 06-946-6659

ケイ・アミューズメントリース
東京 03-239-7131
大阪 06-365-0040

ケムコ
札幌 011-221-2698
仙台 022-221-8195
東京 03-242-3401
名古屋 052-581-2340
大阪 06-229-3258
呉 0823-24-9999
松山 0899-45-0346
福岡 092-471-0700

光栄
ＦＣ 044-61-8000
ＰＣ 044-61-1100

コナミ
札幌 011-851-3000
青森 0177-22-5731
秋田 0188-24-7000
東京 03-262-9110
新潟 025-229-1141
大阪 06-334-0399
松山 0899-33-3399
福岡 092-715-8200
大牟田 0944-55-4444
鹿児島 0994-72-0606

サン電子
0587-55-1120

シグマ商事
03-400-1061

ジャレコ
東京 03-708-4871
大阪 06-385-0801

スクウェア
03-221-6000

ソフエル
東京 03-250-1800
大阪 06-310-1810

タイトー
東京 03-239-4000
高松 0878-33-6340

データイースト
03-398-5425
03-398-5317

テクノスジャパン
03-205-6333

テクモ
03-222-7550

東宝
03-591-6616

トーワチキ
03-866-5999

ナツメ
東京 03-207-7500
大阪 0720-68-2308

ナムコ
東京 03-540-1000
横浜 045-541-0000
高松 0878-31-7651
大阪 06-389-9999
京都 075-251-1111
札幌 011-241-1900

日本物産
06-351-3841

任天堂
札幌 011-612-4144
天塩 01632-2-2500
北見 01636-2-4500
稚内 0162-23-7791
釧路 0154-25-8200
二戸 0195-23-9090
宮古 0193-63-0033
久慈 0194-53-6666
仙台 022-267-5900
大曲 0187-66-2888
新潟 0252-29-1144
原町 0244-23-5000
日立 0294-24-0000
東京 03-540-9999
長野 0262-27-4242
名古屋 052-586-3000
〃 052-881-9999
京都 075-525-3444
大阪 06-210-9999
岡山 0862-55-2130
福山 0849-26-3700
山口 0839-23-3020
丸亀 0877-27-6666
高松 0878-37-0800
宇和島 0895-25-4949
北九州 093-951-9191
福岡 092-714-6500
長崎 0958-49-5000
熊本 096-366-8800
鹿児島 0992-25-8400
那覇 0988-55-9999

バップ
03-306-5000

ハドソン
札幌 011-221-4200
松戸 0473-92-0000
東京 03-966-1000
横浜 045-441-7000
沼津 0559-63-8350
大阪 06-463-9900
名古屋 052-621-1441
松山 0899-32-9900
高松 0878-37-0039
福岡 092-475-4253

バリエ
0422-49-4833

バンダイ
03-847-0026
03-847-0061

ビクター
03-236-5200

ビック東海
03-256-8623

ポニーキャニオン
03-236-2000

ユース
03-837-0434

NECアベニュー
03-288-0880

ナグザット
03-839-0017

日本テレネット
東京 03-268-1268
横浜 045-784-2800

ヒューマン
0422-20-0144

フェイス
03-372-8742

メサイヤ
03-486-6318

セガ
札幌 011-832-2733
東京 03-236-2999
大阪 06-333-8181
博多 092-521-8181



ディスクライター書き換えの注意点

知っておくと便利です

●ディスクライターは全国約3200の玩具店、百貨店に設置されています。

●ディスクソフトは原則として、店頭発売後、約2ヵ月以内にディスクライターの書き換えが開始します。

●「ゴルフJAPANコース」「ゴルフUSコース」「F1レース」「中山美穂のトキメキハイスクール」「3Dホットラリー」「リサの妖精伝説」等の青ディスクで発売されたソフトは、青ディスクでのみ書き換えが可能です。

●青ディスクは、他の一般のディスク（黄色）に書き換えることができます。

●ディスクソフトは各店での書き換え回数が減少すると書き換えが中止されます。

●書き換えがすでに中止されたソフトを書き換えする場合は、任天堂本社、または各営業所（東京・大阪・名古屋・岡山・札幌）に①書き換え料（切手可）②ディスクカード③書き換えたいゲームの名前を書いたものを送れば、返送料は任天堂の負担で書き換えることができます。

●ディスクソフトに不調・故障がみられ、ディスクエラーが生じた場合も、任天堂本社、または各営業所にそのディスクと書き換え料￥515を送れば修理(同じタイトルのゲームの新規書き込み）することができます。

●この修理は、新規のデータの書き込みですので、いままでセーブされていたデータは消えることになりますので御注意ください。

○ディスクソフト書き換えの一般例

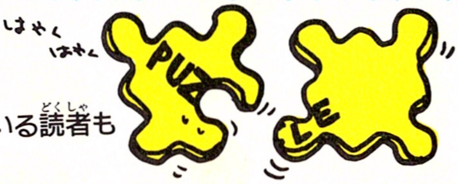
ディスクソフト発売 →（約2ヶ月後）→ 書き換え開始 → 書き換え終了 ／ 店頭にない → 任天堂本社 各営業所へ（全国6ヵ所）

雅孝司の

パズル天国

PARADISE OF PUZZLE

VOL.2



ファミコンを長い時間つづけると目に悪い……というので、時計を見ながら遊んでいる読者も多いだろうね。その時計でも、けっこう頭をきたえることができるぞ。

文字盤パズル編　アナログ時計にはパズルがいっぱい

いまさらいうまでもないけど、「ファミコン」は「ファミリーコンピュータ」の略だね。では、「スパコン」は何の略だか知ってるかい？

ことし前半、テレビや新聞によく出てきたことばだから、きいたことはあるだろう。「スーパーコンピュータ」をちぢめたんだ。そして、スーパーコンピュータは超大型・最高速のコンピュータのことだ。

スパコンとファミコンの間には、大型コンピュータ・中型コンピュータ・ミニコン（小型コンピュータ）・オフコン（オフィスコンピュータ）・パソコン（パーソナルコンピュータ）などがある。

これらのコンピュータ全部に共通しているものは何だろう？

じつは、共通点はいろいろあるんだが、1つは「つきつめれば0と1の世界＝デジタルの世界」ということだ。では、デジタルということばから、きみはほかに何を連想する？

たぶん、いちばん多い答は「時計」じゃないかな。「デジタル時計」とか「アナログ時計」とかいうことばも、きいたことあるよね。

ねんのため説明しておくと、デジタル時計とは（電卓のように）時刻が数字で示されるもの。アナログ時計とは時刻が針の位置・角度で示されるものだ。

ほんの10年か15年前まで、時計といえばほとんどアナログばかりだったんだ。そこへデジタル時計が現れて、世の中いろいろ変わった。

たとえば、アナログ時計をよむ（針を見て時刻をいう）のは小さいこどもにとってかなりむずかしいこと。だから、算数で習う重要な内容の1つでもある。

それが、デジタル時計なら、0から12まで知っていれば、時刻は一目でよめる。「時計のよみ方は、もう算数でやらなくていい」という考え方さえでてきた。

さて、デジタル時計の出現は、パズルの世界にも影響があるんだ。

アナログ時計はパズルの宝庫だった。もっともポピュラーなのは「長針と短針は1日に何回重なるか」という問題。きみも1度は考えたことあるんじゃないかな。

おや、考えたことがない？　考えたことあるけど、そのときはわからなかった？

では今あらためて考えてみよう。正確に出題するよ。

Q1　午前1時から午後1時まで12時間の間に、長針と短針は何回重なるか。答はこの文章の最後にある。（次回ではない）

ついでにこういうのはどうかな。

Q2　午前1時から午後1時まで12時間の間に、長針と短針が直角になるのは何回か。

これらの問題が、デジタル時計じゃぜんぜん無意味になってしまった。以前はこれらを「時計パズル」といってたんだが、デジタル時計が現れて、そういう名前がふさわしくなくなってきたんだ。でも「アナログ時計パズル」というのも、さえない名前だな。

そこでぼくは、Q1～2のような問題を「文字盤パズル」とよぶことにしている。

ところで、どうせ「文字盤パズル」とよぶのなら、もっとぴったりのパズルがあるんだ。

図1を見てほしい。文字盤が直線で2つに分けられ、それぞれの部分に含まれる数の和が等しくなっているね。

さあ、本題だ。図1の文字盤（まだ直線で分けられてないものを考える）を、直線で2つに分けて、それぞれの部分に含まれる数の和を、1：2の比にしてほしい。しかも、その方法は3通りある。きみはいくつ見つけられるかな。（この答は次回）

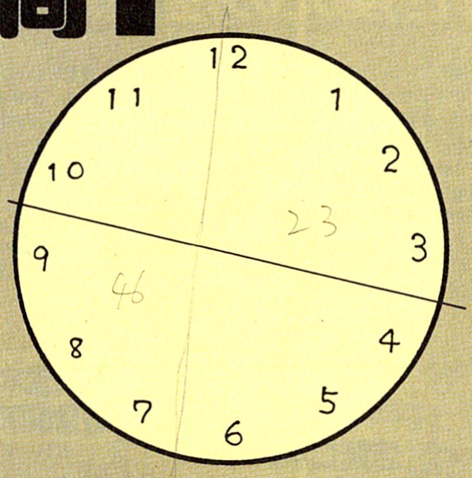
といっても、図2のように太い直線で分けて―というより6と12以外を消して―しまうのはまちがいだ。

Q1の答　11回

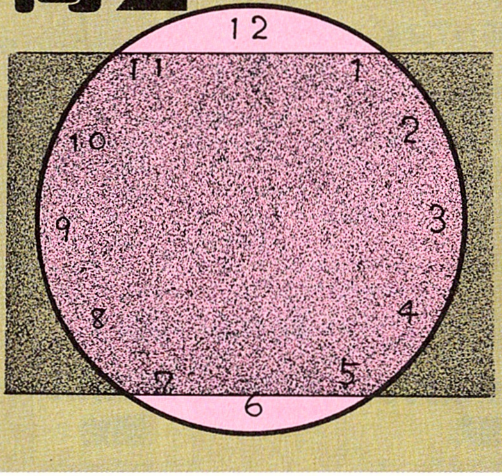
1時台・2時台……に1回ずつ重なるが11時台には重ならない。

Q2の答　22回

問1

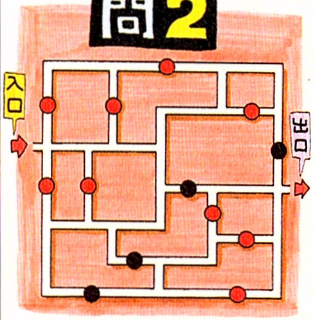


問2



前・号・の・答・え

問2



正解は●印の4ヶ所です。

問1は自分で考えてね。

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

「ケルナグール」といえば「ゴショーグン」。「ゴショーグン」といえば「レミー島田」やっぱ、大人のおねえさまはいいなー。

(長野県・飯島加一)

▶専門的な話しないでほしーな、と書こうと思ったら手塚一郎くん、小説版も読みましたなーんてニコニコしてるんですよ。

(マッキー)

いきなりですがすごい発見をしました。ずうっと昔に友だちからもらった月刊ファミコン必勝本９月号の44Pの「ハイスコア殺人事件」にでてる「真友子」はあのＮＨＫの連続テレビ小説「純ちゃんの応援歌」の純ちゃんこと山口智子さんではないでしょうか。ぜったいそうだ!!…と思う。

(神奈川県・オピピピピ・17歳)

▶そのとおり／昔つきあってたんだもんねー。バックナンバーをお持ちのかたは、さあ見てみよう。

(ヒラ坊)

それはすごかった。今まで私はセックス・ピストルズやダムド等のパンクを聴いていた。私はパンクが最高だと思いこんでいた。しかし、その曲「ジャンピング・ジャック・フラッシュ」はいとも簡単に私の思いこみをぶっこわしてくれた。これが私とストーンズの出会いである。では、また来週。

(大分県・笹島輝幸・15歳)

▶うんうん。せっしゃも同感でござる。ストーンズは最高でござる。わし、ロンドンにいくでござる。

(忍者根本)

どーも、こんにちはです。Vol.14の徳原瑞貴さんの話とちょっと似てるんですけど私の彼の友だち（高１）の人が３週間ゲーセンにかよいつめ、ポケコンでテトリス作っちゃった人がいるそーです。

(新潟県・坪谷未来路・14歳)

▶和歌山県の赤木和田さんからは自作のニュー・テトリスのディスクがおくられてきました。編集部にはＦＭシリーズのパソコンがないのでまだ見てませんが、ワープゾーンなんかあるらしくとっても面白そうですね。

(マッキー)

メガドライブを買いました。さてテレビに……と思ったら付属品にはＲＦスイッチがない。ああ、テレビが旧式なばっかりにビデオ出力の端子がなかったのだ。……グスン。しかし、めげずに２kmほど離れた電気屋さんまでチャリンコをころがして買ってきました。こんな僕をチャリンコ良とよんでください。

(岩手県・船渡良一・16歳)

▶ＰＣエンジンにはビデオ出力がついてないし。めんどくさいんだよな。

(ハルク)

この前、６人で酒をのんで帰る途中１人が「まっくらだ／」と叫びだした。なにかと思ったら内山利光だ／やつは友達の首をきった／僕ら（５人）は逃げ出した。あとで気がついたら、さいふとマッチをおとしてたらしい。きのう首を切られた友達を見にいったら灰になってたのでまいそうしてあげた。おわり。

(新潟県・吉田勇太郎)

▶こらこら。悪い遊びはやめなさい。

(ハルク)

先月ぐらいの夢のことだが私はすっごくうれしい夢を見ました。だれだかわかんないけど私はある人を捜して(おっかけて）いました。すると、どこからともなくバイクに乗った黒須さんがきて「後ろ、乗ったら？」っていってくれました。めっちゃうれしくて、乗っちゃいました。黒須さんの背中にしがみついてびゅんびゅん走るのは最高によかったです。ある人をおいかけるのはいつの間にかおわってました。

(山口県・夢野華里・17歳)

▶ひとつ間違えるとホラー映画ですけど……。

(マッキー)

必本は他誌にくらべるとファミコンに対する態度がまじめというか、ファミコンその他のゲーム文化をよく考えていると思う。それでいて気のきいたギャグが散りばめられているから大したものである。やっぱ、必本が一番だね／

(神奈川県・指輪物語・18歳)

▶ありがとーごぜーますだ。ま、そこにすわってお茶でも飲んでって。

(ヒラ坊)

いきなりですが、このまえ必本を立ち読みしていると気分が悪くなってしまったのですが、もしかしたら必本のゆーれーが「立ち読みするな」といいたかったのかも……。ナムアミダブツチーン。

(福岡県・悟飯・11歳)

▶じょーだんはよし子さん。

(ハルク)

もうちょうの手術は裸で受けなければならないんですよね。私のイトコの友人は病院の不注意でタオルなどのかくすものが何もなく、更衣室から手術室までの10ｍを全裸でダッシュしたという記録があります。

(山梨県・あっぷる梨阿)

▶15歳の女の子なんだって？えへ。

(ヒラ坊)

山下章さん／テレビで見ました。声はふつうの兄ちゃんでした。（失礼／でもそう思いますよー）

(岩手県・ＣＡＭＥ社長・11歳)

▶顔はふつうじゃないのかしら？

(マッキー)

カルピスのマークって黒人だったのか。僕はてっきり鹿か何かの動物かと思っていた。でも、別に差別だとは思わないけどなあ……。

(愛知県・岡戸孝宏)

▶そーよねー。ウンバババくんなんかプライド高いもんねー。

(マッキー)

今日、篠原一也くんといっしょに友達を迎えにいく途中、「隣り合わせの灰と青春」の話をした。そして、ベニー松山さんのことを話していたとき、いきなり篠原が「ベニーちゃん」といった。それを聞いた私は大笑いをしてしまった。ベニー松山さん、「ベニ松さん」と「ベニーちゃん」と呼ばれるのでは、どちらがまだましだと思いますか？

(大阪府・秋山魔鈴・12歳)

▶どっちもいやでしょー。あ、でも、最近おくってくるファックスにはＦＲＯＭ紅松って書いてあるなー。

(ヒラ坊)

最近、気づいたことですけど、テトリスとWINKの人気の上がり方って、何となく似てると思いません？最初は前評判があまり高くなかったけど、じわじわと人気を上げていつの間にか大人気になってる。もちろん私は両方とも大好きです。

(福岡県・勇者びっく)

▶WINKいいねえ。区別つかないけど。

(ハルク)



◀鳥取県・村上グラ男からのなつかしいリクエスト。単行本化の話は残念ながらありませーん。

昨年のワールドコート以来、１年ぶりのＰＣエンジンのナムコ・スポーツゲーム「ファイナルラップ・ツイン」は期待どうりの面白さ。１プレイで腕をみがき２プレイで友達と対戦する。これがこのゲームの一番の楽しさだと思う。それにしてもナムコというのは２プレイのスポーツ物を作らせたらはっきりいって世界一ですな。ナムコはえらい／ＰＣエンジンかメガドラでもファミスタ'89（ワースタ'89）を出してくれればもっとえらい／

(三重県・戸田直樹)

▶任天堂との契約問題もクリア、今後さらに期待のナムコさん。くだらないソフトだしちゃだめだぞー。(ヒラ坊)

▶最近ゲームがつまんなくて、という声をよく聞きます。だったら必本自体をもっと面白くしようというプランが進行中です。アレもまたやるよ……。

(編集部)

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもＯＫです。(編集部)

SUPER GOLD プレゼント

読者プレゼント NO.1

毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30SG)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60SG)なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもOKだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



「究極ハリキリスタジアム平成元年版タオル」(タイトー)

2名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに！ ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。
しめきりは8月18日(金)当日消印有効。
発表は'89 Vol. 20の予定です。





読者プレゼント NO.2

アンケート・ハガキプレゼント

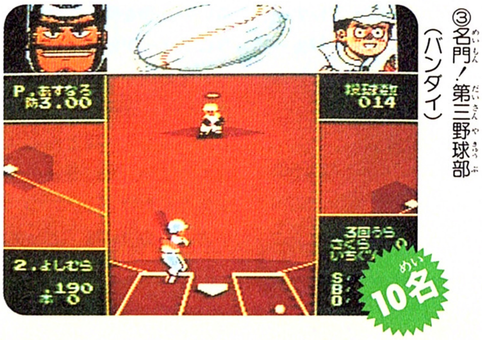
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



①コズミックウォーズ（コナミ）



②燃えろ！お兄さん（東宝）



③名門！第三野球部（バンダイ）



④武田信玄2（ホットビィ）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。
ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。
しめきりは、８月18日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。
発表は、'89Vol. 20のこのページで行う予定です。
なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.13 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・秋野文吉　山形県・遠藤雄作　宮城県・永野勝彦　福島県・芳賀裕美子　茨城県・伴田京兵　千葉県・村本晴一　東京都・油井高友　埼玉県・堀川茂男　長野県・野村美智子　静岡県・阿部政悟　愛知県・河又嶺男　三重県・谷部武夫　京都府・宇田由紀　大阪府・仲見八良　和歌山県・五木武秋　兵庫県・富沢達也　岡山県・張山厚美　愛媛県・川野正三　山口県・足立恵美　福岡県・竹田麻夫　他60名

★ほしいソフト２本

青森県・古田洋治　宮城県・朝野雅樹　新潟県・伊藤文敏　群馬県・村岡俊明　埼玉県・勝村桂三　東京都・下門智和　神奈川県・飯田栄二　山梨県・夏倉幸治　静岡県・千川徹治　富山県・中島文明　三重県・長山明美　京都府・崎山ひろ和　大阪府・岡田敬造　奈良県・長部文智　兵庫県・倉橋裕章　鳥取県・青木慎吾　香川県・田中則明　大分県・川神陽一　長崎県・横井信一　鹿児島県・小島浩司　他30名

★ほしいソフト３本

北海道・萩山義行　青森県・岡安圭三　宮城県・手塚直也　福島県・木村健　栃木県・山田利夫　埼玉県・藤岡正和　東京都・中川勝弘　神奈川県・吉野英夫　静岡県・藤田宗則　富山県・河田修一　山梨県・小林正孝　長野県・杉本美保　愛知県・橋本忠彦　滋賀県・一ノ瀬秀和　京都府・加納達也　大阪府・小坂勇介　福岡県・伊藤たかし　石川県・鈴木武明　高知県・浜田由美　広島県・津田明弘　他20名

★「ジーザス」CD

東京都・吉田由利　神奈川県・尾畑耕二

アンケート・ハガキ・プレゼント

①激亀忍者伝

福島県・長岡政明　茨城県・内村明雄　埼玉県・坂本慎一　神奈川県・秋葉栄治　静岡県・佐久間行伸　和歌山県・晴海大介　大阪府・高橋雅子　石川県・井上繁明　石川県・加藤桂　鹿児島県・竹下武伸

②殺人倶楽部

北海道・西川文忠　福島県・青永雪夫　千葉県・風間明美　東京都・鈴木和成　愛知県・長野恵美　大阪府・勝山憲彦　京都府・柴田和行　広島県・八戸由紀　福岡県・田河智憲　大分県・河野信一

③脱獄

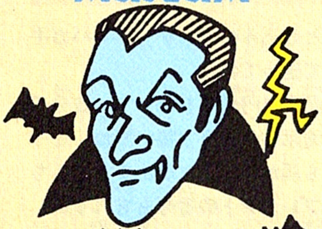
秋田県・水野祐美子　茨城県・本田和正　埼玉県・尾長高明　東京都・杉田十平　神奈川県・大島広和　三重県・佐々木由美　大阪府・貝本武史　和歌山県・高木和友　広島県・良川陽子　山口県・木内和枝

④クインティ

北海道・岸本勝正　宮城県・遠山由雄　千葉県・山中千枝三　東京都・海内武雪　神奈川県・五木武伸　長野県・湯川太市　愛知県・谷中高行　京都府・上野文明　徳島県・寺田陽子　福岡県・佐藤正

怪物博物館（映画編）

THE MONSTER MUSEUM



連載⑬

ゾンビ その9

by 北枕獲

ホラーコメディの先駆！「バタリアン」登場だっ！

みんなは、今、夏休みの真っ最中だよね。やっぱ夏休みにはホラーが似合うやね。夏ってゆーと幽霊の季節みたいなイメージがあるけど、実際には夏よりも冬の方が見やすい(らしい)って知ってた？ エクトプラムズってヤツは湿気に弱いんで、空気の乾燥する冬場の方が、実体化しやすいんだってさ。それにしても、エクトプラムズ、幽体、霊体…。この世界も奥が深いなぁ。

てなワケで、今回は前回でもちょっと触れた、ダン・オバノンの登場だ。

…………………………………………

バタリアン
THE RETURN OF THE LIVING DEAD
監督・脚本・ＳＦＸ総指揮：ダン・オバノン　撮影：ジュールズ・ブレナー
出演：クルー・ギャラガー／ジェームズ・カレン／ドン・カルファ／トム・マシューズ
1985年　アメリカ　91分
発売：CICビクター　　14800円

…………………………………………

原題を見れば分かると思うけど、この作品の根底には、ジョージ・A・ロメロの“NIGHT OF THE LIVING DEAD”が存在する。あの事件の後日談とゆーことになっているんだ。この作品の原案は“生ける屍の夜”のスタッフだしね。パロディってゆーヤツもいるけど、私はオマージュなんだろーと思う。

この映画は、ホラコメ…、ホラーコメディのはしりのよーな作品なんだよね。何といっても、出演するゾンビ達がユニーク。オバンバ、タールマン、ハーゲンタフなど、固有名詞を持つゾンビってのはコイツらぐらいだしね（もちろん、日本版だけよ）。

このバタリアン(BATTLALION・英語で軍団って意味だ)ってのが、またスゴいの。頭を吹っ飛ばそーが、バラバラにしよーが活動を止めない。燃やすと、その灰やら煙やらで、ゾンビが増えていく。頭はいーし、走り回るし、しゃべるし…。ほとんどスーパーマンなんだよね。軍は最後の手段として核を使うんだけど…。

ま、この映画は、どっちかってゆーとメジャーの部類に入るし、この前テレビでやったし、どこのレンタルビデオ屋さんにもあるだろーから、詳しい話はパス。大笑いできる映画だから、ぜひどーぞ!! ただし、バタリアン2はイマイチです。ガキがカラむと、ロクなことにならんとゆー見本みたいな作品になっちゃったからねぇ。おヒマな方以外には、勧めませんよ、はい。

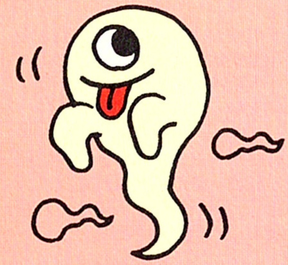
てなワケで、長々と続いてきたゾンビ・シリーズも、次回で一段落…になると思いまふんで。じゃ、また♡



▲もーいいかげんあきたでしょ。この顔。え？まだあきないの北枕さーん。（編集部）

電脳恐怖都市 ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



連載㉙

男の顔

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

もう見たくない…なのにあたしの目の前には…。

「視神経には、とくに異常はありませんねえ」医者は怪訝な顔をしてカルテをにらんでいる。「こういっちゃあなんだが、たぶんにメンタルな問題がからんでるんじゃ……」

ようするに精神科へいけ、ということなわけね。

でもあたしは、ノイローゼでもないし心身症でもない。不安神経症でもテンカンでも分裂症でもない。幼少時のトラウマってやつだってないし、頭を強く打ったこともレイプされたことも、とにかく怖い目に遭ったことはない。人並みに悩みはそりゃあるけど、ごくフツーの19歳の女子大生だ。

それがどおしてこんな思いをしなきゃなんないのよ、っていってやりたい。

話は春にさかのぼる。ある晩、アパートの部屋でぼんやりＴＶなんか見てた。つまんない歌番組だった。缶ビールちびちびやりながら、あー彼氏（ちなみに前の彼とは半年前に別れた）がほしいなあって思ったとたん、目の前いっぱいに男の人の顔がグワッと浮かんで消えた。

どんな顔だか、そのときはわからなかった。なにしろアッという間で、男だっていうことはわかったけど。もちろん別れた彼の顔じゃないことも。

気にしなかった。なにかの錯覚だって思ってた。でも、次の日もその次の日も同じことがあったんで、ちょっと心配になってきた。それに、顔が浮かんでる時間が少しずつ長くなってくようで。わけわかんなかった。

１ヵ月くらいすると日に10回、それも２秒は、突然、目の前が男の顔でふさがっちゃうようになった。そうなるとどんな顔してるかもわかる。ブサイクな中年のオッサンが、情けない顔してこっちを見てた。あたしのぜんぜん知らない顔だった。

オッサンの顔面が、あたしの目の前をふさぐ回数はどんどんふえてった。それにふさいでる時間も。まるでキスされる直前みたいで、気色悪いったらありゃしない。

で、最近はとうとう１日数十回。１回に10秒以上はお互い見つめあうようになっちゃって、まあ我慢できずに医者にいったわけ。まったくもう……。

――あれからどれくらいたったろう。親や友だちが大騒ぎして、この病院にむりやりいれられてから。あたし、完璧に目が見えなくなっちゃった。ちがうな。そうじゃなくて、たったひとつ以外は、だ。

そう、あのオッサンの顔。今じゃ、目をあけてる間じゅうあたしの目の前いっぱいにへばりついてる。ったく。



亀・松&みその

ハードデイズナイト

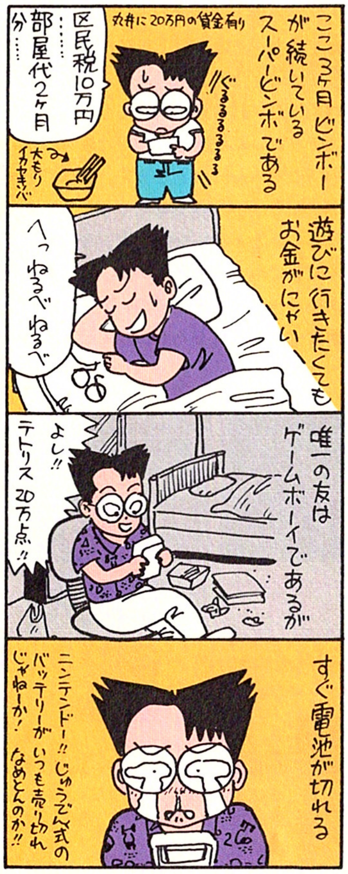
A HARD DAYS NIGHT

連載⑤



業界のはなし

by 亀仙松ちゃん



ソフトの発売はなぜ遅れるか、そして原稿もなぜ…。

残暑〜お見舞い申し上げやす〜♪。っとキャンディーズばりのイントロで始めてみました。ミキちゃん、ランちゃん、スーちゃん元気してますか？

まあ今年の夏の暑かったこと。去年の夏は、考えようによっちゃあ涼しい夏だったもんな。なんせ、晴れたのが1日ぐらいだったもんね。エンドレス・サマーならぬ、エンドレス・梅雨で、明けても暮れても雨ばかり。さぞかしゴムのような焼きそば売ってるテキヤのおっさんや、1年に1ヶ月半しか働かない海の家の皆さんは困ったことでしょう。

夏で、エンドレスで、困ったといえば、ワシにもひとつとんでもないのがある。そいつは、ファミコン。なんせ、去年の夏前からふたつ作り初めて未だどっちもできないでいる。知り合いのゲームにしてもそうだし、今まで参加したゲームだってこれに近いものがある。まったくもって、困ったもんだ。

一般的なイメージじゃ、ファミコンってなんとなく数ヶ月でできるって感じじゃない。ところがどっこい、どんぶりこ。まーぁ、見事に時間がかかる。例がスゴスギて目安にならんかも知れないけど『ドラクエⅣ』は、作ると考え初めてから1年5ヶ月かかってる。

『ドラクエⅣ』ぐらいビッグ・ゲームならいたしかたないと思うけど、そのへんによくありがちなクソゲーが、どーしてあんなに平気の平座で時間がかかるんだ、なんて考えたことない？

そこで今回の『ハード・デイズ・ナイト』では、あんまし語られることのない「ファミコンがどうして発売が遅れるのか？」を実体験にもとずいてチョコッと話してみようじゃないか、と思うのだ。これからする話は、あくまでも一般的なもので、万事がすべてがこーやって遅れるのだと思われても困るけど。まっ遠一からずって、やつかい。こんなにも、アホなことやってるんか！とか、どーしてクソゲーが生まれるのかをわかってくれれば書いたかいが、あるってもの。

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

ファミコンをつくるときめて1番はじめに作るのは、なんてたって企画書。ゲームを作る自分たちを含めどんな内容になるのかを確認するためにも、ここはポイント高い。ところがなぜか、いらんところに力が入りやすい。みんな大好きのRPGでゆうなら、ストーリーに力が入り過ぎて？ゲーム・システムを忘れちゃう、とか。イベントにこり過ぎて、システムやストーリーとつじつまが合わなくなったりするとか、RPGのミスいろいろ。

アマ、プロ合わせて、特にありがちなのは、RPGってことでストーリーの気負い過ぎっ!! イベントとストーリーのつじつまが合わなくなるってやつ。それで、じゃあしかたないってことで、新しいシステムを追加するってパターンがある。これって、わりと先の方まで作るのが進まないとわかんないことが多いから、ソフト・ハウスもプログラム会社も迷惑せんばん。

でもって、先にいけばいくほど根が深くて、直すのが困難になってくる。後半になればなるほど、色々なイベントに関係してきて、ひとつ直すとあっちこっちのつじつまが合わなくなったり、バランスが合わなくなったりと破綻を来たすのだ!! こうなったら、もーおしまい。くる日もくる日も直しに次ぐ直しとなるのだ。こうなると、新しいソフトをもうひとつ作ってるのと同じ。時間がかかるわけやわな。

ファミコンを発注した会社もここまできたら、力一杯お金もかかってる。ここで引き下がれば大損！ ってことで続投。これが命取りとなって、なおも遅れることしばし！

ファミコンのソフト名、発売日、値段の発表までこぎ付けているのに永遠遅れるのは、このパターンが多い。あっそうだ、それに多いのがゲーム・バランスがムチャクチャで直している場合もある。敵キャラのパラメーターが腐っていて、レベル・アップのバランスが悪いとか、道に迷ってるあいだに、経験値のエンカウントが上がりすぎて、想定レベルの何倍も大きい値で目的地に着くとか。出てきちゃったりする。こんなのを直すとなると、死ぬほど時間がかかる。もちろんこれは、ゲーム作家が悪い。

これモンのこと、繰り返しているソフトってあるでしょ、ヨーク。でもって、決まっていい訳が「もっと面白いゲームにするために、新しいシステムを追加中！」 このもっともらしいいい訳がアブナイのだ。裏返せば、今は遊ぶこともできないからもーちょい待ってね！ つーことになる。まあ、立場が立場だから名指しでどのゲームとはいえないけどね。多々あるワケだ、これが。惑わされんようにね。地下迷宮とソフト・ハウスの甘い言葉。

それともうひとつとんでもないのが、プログラムを組むところ。日本中のプログラム・ハウスがあの『ドラクエ』を作った「チュン・ソフト」や数々の名作をプログラムした「ナムコ」、「ハドソン」みたいなところだったら、全然スムーズなんだろうけど。これがどーして、プログラム関係でたびたび問題になるんだ。こいつは、きまずいぜっ！

なんせ、ファミコンのプログラムって商売は、他の商売に比べて歴史が浅い。ファミコン作家もそうだけど。当然、そのての会社はたくさんはない。代用がきかないのだ。だから、遅れようが、プログラムがダメだろうが、かまったこっちゃない。てーのが実情。その上、ソフト会社1社に対してプログラム・ハウスが数社。仕事をこなしていくには、ローテーションってものがある。こいつを崩した日にゃアナタ、おマンマの食い上げ。だから、強気なことは、ソフト・ハウスとて何もいえないのだ。

プログラムしてもらわなきゃ、商売にならないのだから。だからとゆーこともないのだけれど、つけあがること、つけあがること。「何だったら、他の会社当たってくれてもいいんですよ」ってな具合に、なる。

日本には不在といわれる、プロデューサー、こいつにも手を焼くことしばし。自分のいる会社で、たまたまファミコンを知っている人がその人だけだったりして、役職についている人がプロデューサーやったひにゃあサイテイ。プログラム会社にもソフト・ハウスにも何にもいえず、その上ゲーム作家にも何にもしてあげることのできない人が多い。こいつも、遅れる元凶。

さらにとんでもないのが、ソフトを作る任天堂。プログラムができてから製品化されるまでに、180日もかかるのだ！ 遅れるわけでしょ!!

タイレル辻の初級COM用語入門講座

第13回 通信ゲームその3

だんだんわかってきた？ 今回はグラフィック面のお話を。

話はまったく関係ないけど、早川書房からハードカバーで出てる、「ホーキング、宇宙を語る」はとっても感動モノの本なので、中学生以上の人は必ず読むように。ところで、今回はネットゲームについてだけやろうと思ってたんだけど、まだグラフィックについてやってなかったんで、それについて説明してからやりたいと思います。それからちょっとハードのこともね。

普通、ネットワークの元（PC－VANとかアスキーネット）に接続した人は、そこの文書を見たり、書き加えたりするわけだけど、別に文字しか扱えないわけではない。グラフィックのやりとりもできるんだよ。

ファミコンで通信ゲームをやろうとした場合、まずゲームカセットを買ってきて、それを通信アダプタに接続する。そういえばたしか、通信を使えばゲームも通信で買えるとかなんとかいってたけど、それはファミコンでは不可能だ。通信でプログラムを受け取ることはできるけど、それを保存しておくものがない。（メガドライブは大容量のディスク装置を発売するようなので可能）それにもし2M(256K BYTE)のゲームを受け取ろうものなら30分以上もかかってしまう。これでは効率が悪すぎる。パソコンでは、PDSといって、営利目的以外なら自由に使えるソフトというのがある。この中には結構遊べるゲームがいろいろあって、なかなか楽しいものである。（昔なつかしディフェンダーやら、タンクゲームやら。手の込んだ物はさすがに少ないけど、テトリスのように気軽に遊べてしまうのである）こういう状況をゲーム機上でできれば理想的なんだけどね。

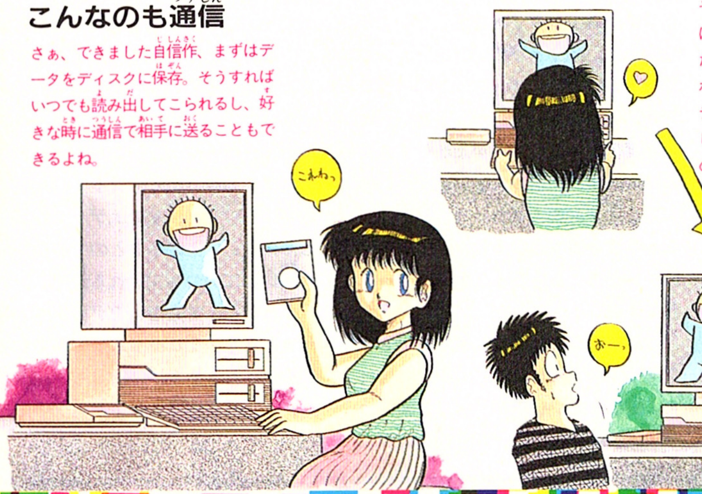
それはさておき、通信用のゲームを買ってきて、アダプタにつないでゲームをするわけだけど、この場合はデータだけをやりとりするようになる。しかし通信アダプタは、なにも文字だけしか送受信できない、というわけではない。グラフィックも送受信することができるんだ。現にパソコンネットでもまんが通信ネット（上野さん元気？）などの、グラフィック関係を充実させようとしているネットも存在している。つまり、自分でイラストを描いて見せることができるのである。文字だけでも工夫次第で多少は表現できるけど、（・_・や^_^：など）見た目にパッとしないところがあるので、なーんとなく地味に見えてしまう。だけど、これからは絵を送ったり、エスケープシーケンスを使ってハデな雰囲気で通信を行うことができる、というわけ。簡易同人誌的な感じになるのかな？　ま、これくらいならファミコンでもできるようになるでしょ。しかしこれにもいろいろと問題がある。例えば、電話回線を通るデータなんてのは、チェックしようがないわけよ。そこで、外国でH本をスキャナで取り込んだりして、それを日本で受け取る、なんてこともできてしまうわけ。（ある一部では相当はやってるらしい）別に悪いとはいわないけど（こういうものはチェックしない方が悪いんです）、あまりハデにやりすぎると、お上の手がまわらないでもない。もしもそうなっちゃうと、パソコンネットがウサンクサイ目でみられてしまうので、これからネットをやろうという人はあまりその方面には手を出さない方がいいでしょう。無理かもしんないけど。最近はそうでもないけど、パソコン通信＝ハッカー、てな感じで見られていたからねえ。

それでは、パソコン通信で面白そうなゲームというのはどんなものがあるのか紹介してみましょう。

前々回紹介したアリーナは、闘技場で戦う戦士＝プレイヤーとなって、闘技場にいる戦士達や、他のプレイヤーの戦士と戦うゲームだ。お金をギャンブルでかせいで強力なアイテムを買い、戦っていく。このゲームは他のプレイヤーの戦士と戦えるのがおもしろい。モロに自分の性格が現れるからね。自分より下のプレイヤーをいじめたりするヤツがどこでも必ずいるから。だけど、アリーナでは強いものが正義だから、文句はいえない。そうそう、前々回の説明で戦闘により下のランクのアイテムが移ってしまう、と書いたけどあれはおおまちがいでした。下のランクのアイテムにはなりません。すんませんでした。まだレベル10なもんで。

さて、知り合いから最近、Game Network Point（GNP）なるものがあると聞き、さっそく入ってみた。そこではHSC（Hyper Space Crack＝超空間断層）なるSLGが開催されていた。これは、超空間断層でつながった恒星系を舞台に、戦艦や降下兵を使って領土（つまり恒星系）を広げていく、というゲームらしい。SLGで、1日で1ターン進んでいく。気の長い話かもしれないけど、多人数の場合はこういう方法が一番よいのだろう。プレイヤーは工業力を上げたり、戦艦を造ったりして国力を上げ、他星系へと出陣していくんだ。HSCについてもうちょっとやりたいんだけど、もう行数もないのでこのへんにしときます。通信アダプタがそういう形ででてくるかもう少ししないとわからないけど、今のところMDぐらいが現実性があるでしょ。次回からはモニターについてです。ビデオ信号やRGBとかね。んじゃまた!

こんなのも通信



さぁ、できました自信作、まずはデータをディスクに保存。そうすればいつでも読み出してこられるし、好きな時に通信で相手に送ることもできるよね。

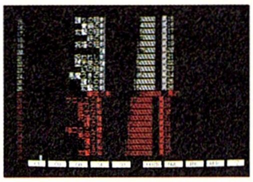
そこで「これを送って驚かせてやろう」っとばかりに送信する。待つことしばし、受信した人の画面にも同じ絵が現れるというわけ。ホント、これだと距離がどんなにあっても、ディスク本体を送るなんてことしなくてすむし、相手の顔を知らなくても、いろんな情報の交換ができるというわけさ。







この3つの絵は通信を通して受け取った物。今やいろんなネットがあるけど、これはグラフィックを主に扱ってるところからもってきた。そのうちネットにだけ存在するイラストレーターとか出てくるんだろーなぁ。



前回紹介したゲーム、アリーナの日本語表示の武器、乗り物リストだ。上半分の白で表示されてるのが買える物で、赤はお金が足りなくて買えない物。こおんなにいっぱいあるんだよ。

イラスト／よりちかびびる

NEW SOFT STREET

イエーイ！コーラ飲むわジュース飲むわ、水分のとりすぎは体力おちるからやめたほーがいいよーん。オレやっぱ麦茶がいーわ。さて、ボケてないではじめましょ。コナミからはトップ・ガンの続編がでるぞっ！アメリカっぽいね。やっぱ。

あと、アイレムからも野球ソフトがでるぞーい。あのメジャーリーグだ。映画やってるやつね。あ、そーいえばアメリカは今、バットマンの大ブーム！サン電子からもすかさずゲームがでるっ。さーすがー。





／コナミ／10月発売予定／価格未定

TOPGUN DUAL FIGHTERS

トップガン デュアルファイターズ

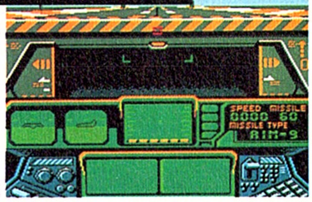


NEW SOFT STREET

初代(?)FC版「トップガン」が発売されてから、はや1年半。トム・クルーズの主演でヒットした映画の方は、まだIIの話が聞こえてこないね。ゲームの方は、FCSTG初の2P対戦モードをひっさげて、パワーアップバージョンの登場だ!!



◀オープニングデモがなかなかカッコヨイ。マーベリックは、無事任務を果せるだろうか…



▶各ゲームモードとも発艦シーンからスタート。アニメ風処理のビジュアルが雰囲気を盛りあげる

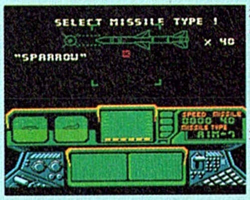
2P対戦モードでパワーアップ!!

緊急指令!
敵の秘密兵器を破壊せよ!!

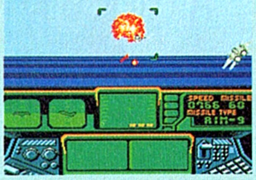
トップガンのヒーローに新たな極秘指令が下された。かって、彼によって世界征服の野望を打ち砕かれた某超大国がF14の2倍の性能を持つスーパーミグを完成させようとしているらしい……。緊急指令：敵の秘密兵器を破壊せよ!! ってのがストーリー設定。ゲームシステムも基本的には前作と同じタイプの3DSTGだ。ゲームモードは、1P、1PVS、2PVSの3種類。2PVSは、その名の通り対戦形式の2Pモード。同時(共同)形式は過去にあるけど、純粋な対戦形式はFCで最初だ。

トップガン、マーベリックの戦い —1Pモード

上記のストーリーはこのモードの設定なのだ。プレイヤーは、トップガンであるマーベリックになって、単機、敵地深く侵入する。最終目標、スーパーミグ開発工場へ到達するまでには、敵戦闘機はもちろん、戦艦やミサイル基地、巨大な爆撃機など、様々な障害と遭遇することになる。



◀まずは武器選択。バルカン砲以外は、サイドワインダー、スパロー、フェニックスのミサイル3種の中から一つ選ぶ



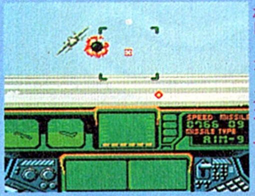
▶敵機撃墜!バルカン砲の弾丸は無制限に使えるが、ミサイルの搭載数は、その種類によって、それぞれ決められている



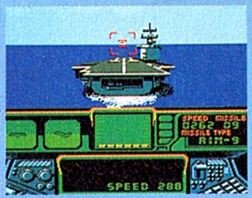
◀最初のステージ、MISSION1の目標は、この巨大な爆撃機だ。最終目標、スーパーミグ開発工場への道は遠いのだ

COM対戦でトップガンをめざせ—1PVSモード

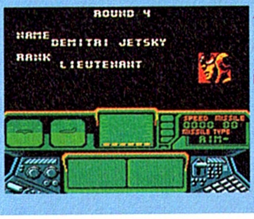
対COMの空中戦モードだ。相手は1機のみ、1対1の空中戦を勝ち抜いていくと、ENSIGN、LIEUTENANT(JG)、LIEUTENANT、LT.COMMANDER、COMMANDER…って具合にプレイヤーのランクを教えてくれる。対COMで腕をみがいてトップガンをめざすのだ。



◀敵機が発射したミサイルが見える。画面レイアウトは、1Pモードと同じ、パネル中央にあるのがレーダースコープ



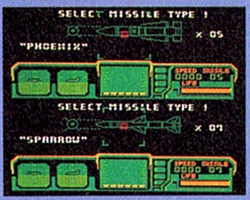
▶COM機を撃墜した後は、着艦モードに入る。慎重に機体コントロールしないと着艦失敗、ゲームオーバー



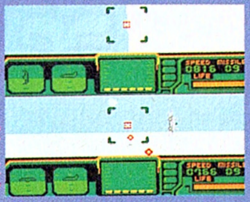
◀ラウンドクリアごとにプレイヤーのランクが表示される。LIEUTENANTっていうのは中尉って意味だったかな

FC初、2P対戦でドッグファイト—2PVSモード

プレイヤー対プレイヤーの対戦シューティング。2分割された画面の上半分が1P側のコックピット、下半分が2P側のコックピットになる。画面サイズは半分になるが、ミサイル、バルカン砲といった武器使用やロール、宙返り、などのアクションは1P時と同様に行える。一瞬の油断が勝敗を分けるぞ。



◀ミサイルは、1P側、2P側、それぞれ別に選択できる。弾数で選ぶか、性能で選ぶか、難しいところなのだ



▶2P側が1P側を追尾射撃している。2分割されてコックピット下部が削られているが、画面構成は1P時とほぼ同じ



◀1P側の勝ち!ここのビジュアルもけっこう見せてくれる。2PVSにだけ、着艦モードが入っていない



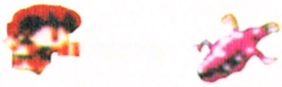
／ハイスコアメディアワーク／発売中／￥6200(税抜き)

FARIAL

ファリア



ファンタジー世界に展開するアクションRPG「ファリア」。神話に語られる戦いで神に負けた魔導士が、今ここに復活した。そして姫をさらっていってしまったというわけ。「姫を救い出した者を姫の婿とする」と、王様は人々に呼びかけたんだけど…。



ファンタジーアクションRPG「ファリア」

"勇者"となるのは女戦士！ さらわれた姫とは？

「さらわれた姫を助け出す」なんてな、典型的なファンタジーRPGにありがちなゲーム目的を一応持っているこの「ファリア」。だけど、どっこい、ちょっぴり他とは違った味つけがあるんだ。まず、姫を救出すべく旅立つのは、たまたま街にいた女戦士なのだ。かわいい上に戦士としてのウデもさえてる、というたのもしい娘だ。そして、もひとつ、王様に会いにいくと見せてくれるお姫さまの似顔絵。こいつがヘーンなのだ。というのも、女の子らしい姿など描かれていなくて、そこにあるのはまるでイモムシ…。

と、まあ、こーんなノリで進んでいくアクションRPG。どんな展開が待っているのか？



◀移動中。森の中は4倍強い敵が出る



◀はあ…。これがお姫さまですか…

剣・弓・マジックを使いこなしてレベルアップしましょうねっ！

いく場所はたくさんあるぞ！

フィールド移動や町の中などの画面は、いわゆるドラクエタイプなんだけど、バトルシーンのみ、アクション画面に切り換わるんだ。主人公は剣や弓、マジックなどで敵を倒す。戦闘により経験値をかせいでいくタイプだ。

戦いに旅立つ前に寄っておきたいのが町や城だ。町では山ほど情報が得られるし、宿屋(セーブ)や病院(回復)の他に、武器屋、道具屋などの、役に立つお店がいくつか見られる。町は、この世界中に点々と存在するので、進行の目安にもできる。町や城以外にも、タワーやダンジョンなどが存在する。タワー内は画面切り換え式で、常にバトルシーンなので、ハラハラドキドキの展開になる。ダンジョン内はライトを手に入れてからチャレンジだ。

と、まあ以上が大体の進行だけど、とりあえずレベルアップと敵の落としたお金の収集で主人公をパワーアップさせることが先決なのは他のゲームと大差はない。何よりも、このゲームらしさであるユニークなストーリー展開を楽しんでもらいたいところだね。



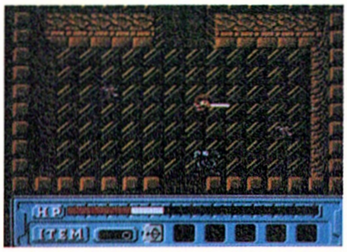
◀冒険の展開するこの世界はとてもとても広いのだ。右下からスタート



◀バトルシーンはアクションテクニックが要求される。剣でうまくヒットするのだっ！



◀宿屋は別に体力を回復するところではなく、セーブの場所。町はくまなく回ろう



◀タワーの中は移動床などのトラップがいくつか見られる。その上、常にバトルシーン！



／アイレム／10月下旬発売予定／価格未定



MAJOR LEAGUE

メジャーリーグ



どうやら完全に、「野球ゲームは1社に1本」の時代に突入したようだ。アイレムは、この夏大ヒットの野球映画と同名の「メジャーリーグ」を発売する。どんな味の野球ゲームになったのか、お手並拝見。

映画のはちゃめちゃチームがそのまんま登場する

ストーリーよりも、アクション性を重視

お先まっ暗のオンボロチームが、突如変身。大リーグを制覇しちゃった！　という映画のようなお話しは、このゲームにはない。ストーリーよりも、アクション重視の勝負を楽しむ。そして映画に出てきた風のイーデヤンズの選手の個性で遊んでしまお。そんな狙いのファミコン版「メジャーリーグ」、といえそうだ。だから操作性もシンプルイズベスト狙い。



▲Iチーム、とは映画「メジャーリーグ」の主役、クリームサンドイーデヤンズのこと。長所短所の極端な選手で構成されたプレイしてて楽しいチームである

ひとりひとりのキャラクターが、役者やのう！

なかなか芸が細かいのだった

ところで、このゲームに参加しているチームは14チーム。遊び方はVSコンピュータ、VS 2人プレイ、ウォッチの各モードに加え、バッティング練習の4種類がある。また各球団のユニフォームの色が、球場の土や芝の色に沈まないように、球場の色選択ができるなんて気の利いた設定もあるんだ。

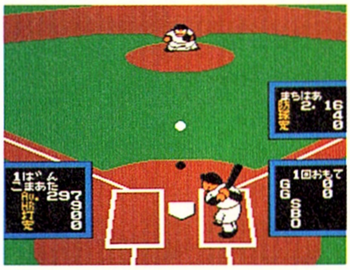
それに登場キャラ、すなわちバッター・投手、野手、審判の誰もが一味違ったポーズをとってみせるのも、「メジャーリーグ」の特徴か。彼らのさりげない演技には、映画の主人公、チャーリー・シーンも脱帽したとか、しないとか。多分してないだろうけど。



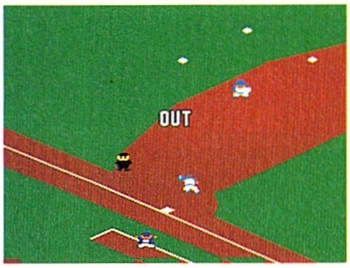
◀4種類のプレイモードと、球場の色選択画面。色はなんと8パターンから選べるんだ



◀先発メンバー決めと同時に、ベンチ入りする選手も登録してからゲームスタート!!



◀同じチームのピッチャーの球を打つ。"カン"をつかむのには、もってこいのバッティング練習



◀操作系・ゲームシステムは、いわゆる「ファミスタタイプ」。そしてスピーディーなゲーム展開

野球は力だ。芸術だ。



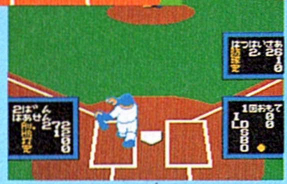
◀プレイボールの前、審判はホームベースをそうじする



▶チェンジのシーン。とてもうまい見せ方だと思うな



◀三振をとるとピッチャーは、肩をゆすって誇らし気な態度



▶さすが「メジャーリーグ」。バッタースイングが豪快そのもの

DEEP DUNGEON Ⅳ

／アスミック／'90年２月発売予定／価格未定

DEEP DUNGEON Ⅳ

ディープダンジョンⅣ



NEW SOFT STREET



今まで、Ⅰ、Ⅱ、Ⅲの３作が発売されてきた「ディープダンジョン」シリーズ。このファミコン３Ｄ迷宮ＲＰＧの先がけとでもいうべき作品の第４弾が発表された。今までのスクウェアから、アスミックへと発売元を変え、今度はどんな迷宮の旅を体験させてくれるか？

前作の次世代のストーリーだ！

前作「Ⅲ」で魔王を倒して、国に平和を取り戻した勇者。数十年後、彼は再び勢力を持ち始めた魔物たちに殺されてしまった。国の平和がじわじわと悪の手に犯されていた。そんな中を、１人の若者が旅立った。勇者であった父の仇を打つために…。



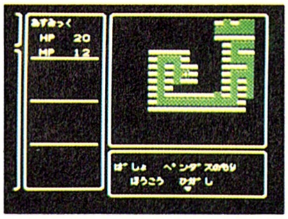
◀かつては打ち破られた魔王たちだったが、新たなる勢力によって、再び国の平和が乱されていた。主人公は、父が殺害されたことにより旅立ちを決意した



◀仇をうつために旅をする主人公を助けてくれる人物たち。スミからスミまで歩いて回って、できるだけ多くの人に会い、物を得るのだ

新たなるシステム"オートマッピング"がお目見え

とにかく広い、入り組んでいる、といえばディープダンジョンシリーズの迷宮である。冒険者にとっての一番の課題となるこの地下に広がる迷路に対処するアイテムとして、前作などに登場していたのが手鏡だった。今回「Ⅳ」では水晶(「Ⅰ」と同じだね)がその役割を果たすんだけど、少々意味合いが変わっている。自分が歩んだ道のみマッピングされ、未通過の道は闇で表示する「オートマッピングシステム」を採用しているんだ。位置を確認しながらのマッピングに利用すればとても便利なものになりそう。



◀「すいしょう」なるアイテムを使用して、自分の位置を確認できる。ただし、自分が足を踏み入れていない位置は示されない。うまく使えばマッピングに便利

前回を上回るスケールを見せつけてくれるぞ

イベント、アイテムなどが豊富に

公開されている数字によると、モンスター70種、アイテム80種、マジック30種ということ。これだけ見ても、今までの作品を上回るスケールを持っていることがわかってもらえるだろう。さらにイベント、街や村の数も増えて、長くプレイできるＲＰＧになることだろう。ゆえに、迷宮のフロア数が多くなり、マッピングがタイヘンだが、前作よりはシェイプアップされた迷路、という印象が強い。



◀大きなイベントをクリアするごとに次のクエストに取りかかることになる

パーティは3人、そして…

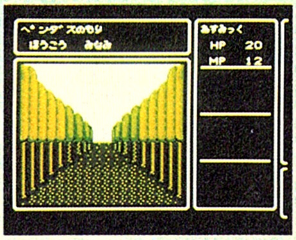
「Ⅰ」、「Ⅱ」では1人っきりの冒険だった。「Ⅲ」では４人パーティ。そして今回はというと、主人公、魔法使い、僧侶の３人パーティとなる。それも、ストーリーにからめたパーティ制、すなわちゲーム進行に伴い、途中で仲間を得るタイプなんだ。さらに物語が進むと、仲間と別れ、新たな者がパーティに参加したりする、なんて場面もあるのだ。とっても奥の深い、出会いと別れの物語、かな？



◀途中で出会う仲間をパーティに加えパワーアップ。でも別れもあるんだ

地上も3Dで歩くぞーっ！

「Ⅳ」で新たに変化した最たるものといえば、地上を歩くことが加えられた、という点だろう。しかも、この空の下の移動は、地下同様３Ｄ画面によるものなんだ。回りのグラフィックは自分のいる位置によって変わる。例えば森の中なら、左右に木が並んでいたり、山脈なら、岩山のグラフィックがそれらしい雰囲気を出してくれる。ファミコンＲＰＧでは見なかったシステムだけに新鮮だぞ。



◀地上移動も３Ｄだ。地下同様の複雑な迷路がここにも広がっているのだろうか？



ディスク／徳間書店／8月上旬発売／¥3500(税抜き)

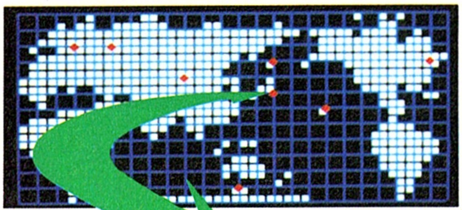
HACKER

マグマプロジェクト ハッカー



NEW SOFT STREET

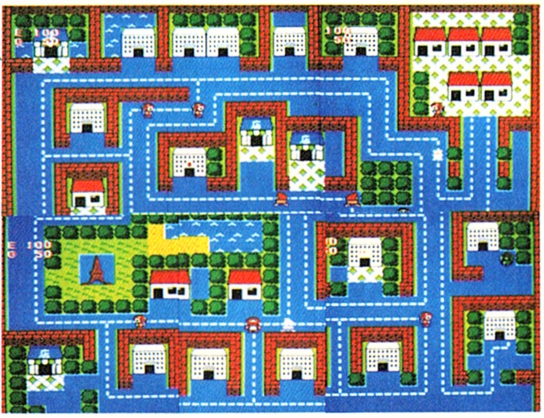
全体WORLD



久々のディスクソフトの発売。ディスク所有者にはウレシイお知らせだ。米国アクティヴィジョン社の人気パソコンゲームからのアレンジ移植版で、フィールド＆３ＤダンジョンタイプのＲＰＧになっている。小学校低学年の人達でも無理なく遊べるＲＰＧを目指しているようだ。

預かったディスクにはロボットが!! そして…

第1の街：東京



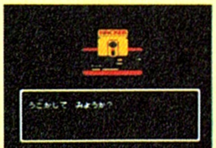
◀ＭＧのところからゲームスタート。誰もいない建物も多いけど、まずは一通り回ってみよう。ネタほんやランプ(これがないと地下迷宮に入れない)を手に入れて、いざ、次の街へ出発だ！



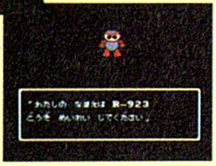
▲情報収集はＲＰＧでの基本メニュー。「はなす」コマンドを選ぶと、「ふつう」「おどす」「よいしょ」「ぎゃく」の４つがさらに選択できる。

STORY

目の前に、１人の男が血を流して倒れていた。「このディスクをきみに…」。男はそういってボクに１枚のディスクを渡した。それは、ファミコンディスクだった。ディスプレイに映し出されたロボットはボクの思う通りに動くんだ。情報を聞くうちに何やら怪しげな会社が……。



◀男に渡されたディスクには「ＨＡＣＫＥＲ」と書いてあった。何のディスクだろう。好奇心で動かしてみると…



▶映し出されたのは１台のロボット。名前はR-923だ。「命令してください」のメッセージどおり動かしてみるか

ゲームの目的を知る重要ポイント、東京。装備も万全に！

世界各国の主要都市が地下通路でつながっているマップ上を、ロボットを操作して移動、世界征服を巧むマグマ社のブレインコンピュータ「オーディン」を破壊するのが、このゲームの目的だ。人間とロボットが共存するこの街で、まずは情報収集を。でも、ロボットはしゃべってくれないんだよね。やっぱり。

情報収集は地上フィールド、移動・戦闘は3Dダンジョンで!!

地下は悪ロボットの巣窟だ！

街と街を結ぶ地下通路は３Ｄダンジョンタイプ。ここにはマグマ社のロボット達が現れる。コマンド形式の戦闘モードなのであわてず対応しよう。所々に宝箱が落ちているので、遠回りしてみるのもいいね。

▶マグマ社のロボット出現。ダメージのＰが表示されないのでいつ倒せるかドキドキ





◀現在地（東京）と次の目的地（ニューヨーク）が赤く示されている。東へ進め！



◀敵を倒すとお金やバッテリーなどが手に入る。何を持っているかは「あいてむ」で確認

地図をたよりに進むと、突然エレベーターの表示が。次の街に着いたらしい。この街では翻訳機が手に入るので、ここを通過すれば、行動範囲は大幅に広がるのだ。

そして、第2の街へ



◀街の人達に話を聞いても誰もわかってくれない。もっと勉強しとけばよかった。どうすればいいんだぁ？



▶なんとか翻訳機を手に入れて、やっと会話ができた。ふむふむ、ここはやっぱりニューヨークか

バットマン

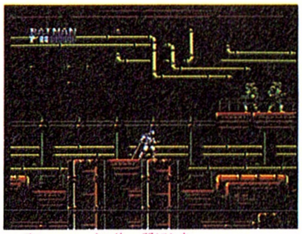
■サン電子　■12月発売予定
■価格未定　■カセット

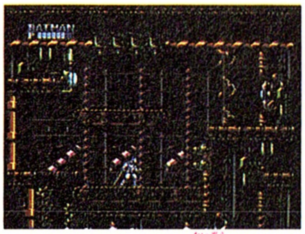
映画のキャラクターを主人公に仕立て上げたゲームってのは、最近では「ウィロー」などが記憶に新しいところだけど、今アメリカで超記録的な大ヒットを飛ばしていて、日本でも今年の秋に公開予定の映画「バットマン」を、サン電子がゲーム化してくれたのだ！映画が映画だけに期待を押さえきれないところだぞ。

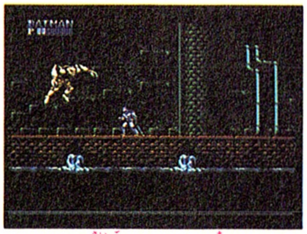
内容はといえば、タテヨコスクロール式のアクションゲームだ。パンチ攻撃プラスアイテム使用の多彩な攻撃で、全５ステージを進んでいくのである。

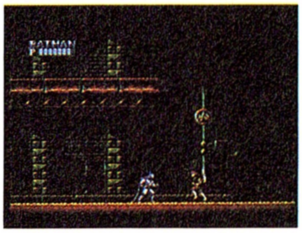
舞台はもちろん夜、街にはびこる悪者どもをけちらしながら、巨大なボスＪＯＫＥＲを追いつめ、倒すのがバットマンの任命である。ステージの中には、街もあれば、工場、地下坑あり、ラボラトリーありと、様々なバックグラフィックを楽しむことができそうだ。

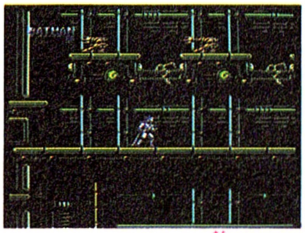
大ヒットムービー"バットマン"がゲームに

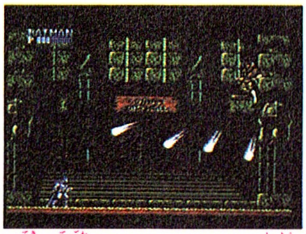

▲大ヒット映画のＦＣ化だけにかかる期待は大きいっ！


▲エイリアンというか、内臓というか、そんなステージがあるんだ


▲ステージ最後にはボスが待っている。大ボスはＪＯＫＥＲだ


▲バックのグラフィックはとってもフンイキものだね


▲メカニカルなステージ、街のステージなどいろいろ


▲敵は手強いぞーっ！　アイテム使用で立ち向かえっ！

アクション面では、ジャンプが特色のあるものになっている。ノーマルなジャンプに加えて、壁面を利用してさらに高くとぶことが可能なのだ。まるでノリは忍者！　のバリバリアクションだ。

それぞれ２、３エリアに分かれたステージ途中に仕掛けられたトラップ、おそいかかる敵どもをかわしながら、半ばサイボーグ化されたボスたちを倒せっ！　街を救えるのはバットマン、キミ１人だけなのだ。

井崎脩五郎の競馬必勝学

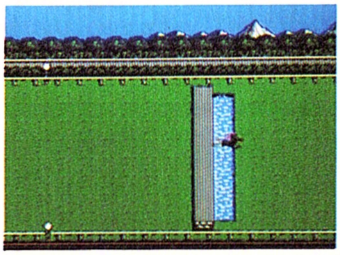
■イマジニア　■発売日未定
■価格未定　■カセット

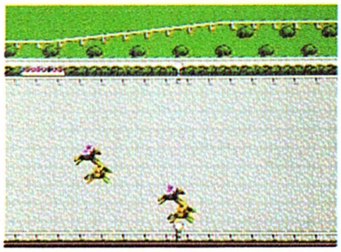
「松本亨の株式必勝学Ｉ、II」でおなじみのイマジニアから必勝学シリーズ第３弾として、本格派競馬ＳＬＧがこの冬に発売されることになった。ゲームの監修はテレビ、雑誌などの競馬評論で活躍中の井崎脩五郎氏。熱心な競馬ファンから初心者まで、誰でも楽しめるゲームになりそうだ。

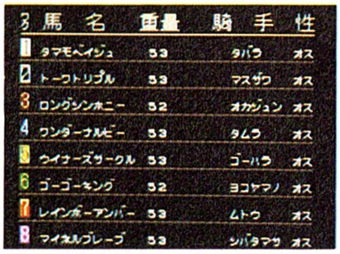
基本的なルールは、今までの必勝学シリーズと同じ。あらかじめ設定された持ち金をどこまで増やせるかを競うってことになる。競馬のシミュレーションにあたっては、井崎氏のデータをもとに、'89年夏までの競走馬、騎手の名前や戦績を使用して、とてもリアルなゲーム展開が実現されているのだ。

ゲームには、12開催（各11レース）132レース。つまり、中央競馬１年間分の日程がプログラムされている。プレイヤーは関東開催、関西開催のどちらかを選んでスタート。過去の実績、新聞の情報から、評論家、予想屋の話まで、様々な情報を集めて馬券を買うことになるんだ。競馬なんて全然わからない…なんて人にも、井崎氏書き下しの競馬副読本がつくから大丈夫。本物の競馬にも役立ちそう。

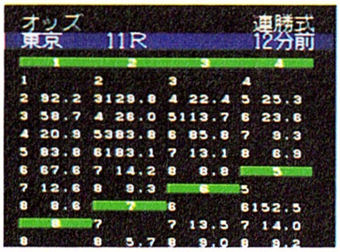
必勝学シリーズ第３弾はリアル競馬ＳＬＧなのだ


◀実際に日本各地で開催される競馬を使ってのシミュレーション。もちろん障害レースもある


◀このグラフィックはダートコース。馬場だけでなく、雨、雪なんて天候もインプットされてる



◀実在の競走馬、騎手名が登場する。ゲーム中のデータにちゃんとキャラクターが生きている



◀オッズだって本格的に表示される。連勝複式の他に単勝と複勝のオッズが設定されてる

スーパーラグビー

■T.S.S.　■発売日未定
■価格未定　■カセット

実際のラグビーをアレンジしてゲーム化

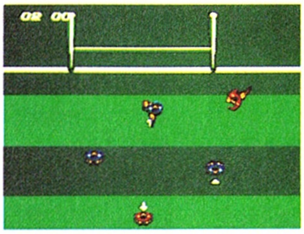
ルールや選手の動きの複雑さから、ゲーム化するのに最も難しいとされていた伝統のスポーツ、ラグビーがついにＦＣ化された。

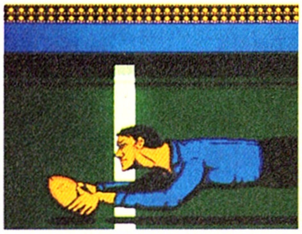
モードは、リーグ戦・練習・ＶＳの３つで、まず、走力・タックル力・スタミナ・パス力・キック力・テクニックの６つのパラメーターを振り分けてオリジナルチームを作ることからゲームはスタートする。リーグ戦対戦チームは５チームで、試合に勝つごとにポイントが与えられ、チームを成長させることができるのだ。

実際のルールをわかりやすいように単純化してあるため、ラグビーに馴染みのない人でも楽しめるし、途中の演出効果も決っている。



▲オリジナルチームを作る。自分に合ったチームを作るためにＰを設定する


▲青チームで矢印のついているのがボールを持っている選手。トライ直前だ


▲トライの一瞬。ワイド画面に切り変わり演出効果もバッチリだ

スプラッターハウス〜わんぱくグラフティ〜

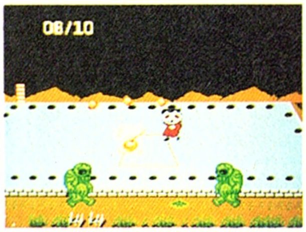
■ナムコ　■発売中
■¥4900(税抜き)　■カセット

イベントを楽しむタイプのアクションゲーム

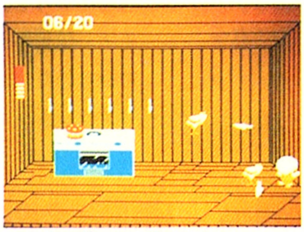
「スプラッターハウス」は、とても映像的な演出にすぐれた、つまり〝見せてくれる〟アクションゲームだ。前にも紹介したように、ビデオゲームとはうって変わってコミカルな雰囲気も持っての登場である。

ところでこのゲームは、全７ステージ、と銘うたれてはいるものの、実際のプレイ感覚は50近くのショーを見てるかのよう。つまり各ステージは細かく区切られ、メリハリがいっぱい。だらだらマップが続くなんてことが絶対にないように、ずい分工夫されたゲームなんだ。

「次に何が起こるのか？」「先が見たい！」この自然な気持ちが大切よ。



▲「死霊の盆踊り」と名付けたくなるような、中ボスとの戦闘場面



▲部屋が暴れる、敵は家具。「ポルターガイスト」を思い出すわけ


▲中央に不気味な紋様が、悪魔ばらいの儀式かしら。「エクソシスト」風じゃ

JOY & MIKEの［NEWファミコン地獄耳］

スーパーファミコン参入メーカー大予想

っとぉ……話題独占のスーパーファミコン、今回の説明会でもまだまだ謎の部分は多いが、一番気になる他のソフトメーカーの対応やいかに？　今回はこの件を中心に語ってみよぉと思っとる。

パチパチパチ……待ってましたマイク氏。さっすが業界きっての切れ者、そのテーマ、にくいねぇ。

……コホッ。ジョイ君、キミも最近わかってきたようだね……いろいろ。

まぁね……長年にわたる付き合いだもん。おだてりゃマイク氏もなんとやらですよ……。

照れるのぉ……んじゃ、ま、おっ始めるとすっか。……まず、今回の説明会に集まったソフトメーカーは、ほぼゲームボーイのときと同数。一応ファミコンのソフト契約を任天堂と結んでいるメーカーの多数が、やはりスーパーファミコンに興味を持っておるということ。

でもさ、去年は年間５本しかソフト作んないっていってたんじゃないの？

それは、すでに有名無実。おそらく相当数のメーカーが相当数のソフトを出してくることになるはずだ……。

で、そのメーカーなんだけど、具体的な情報はないのかな…。

これは、あくまでただの噂なんじゃが、すでにいくつかのソフトメーカーにはスーパーファミコン用ソフトの開発用機材が渡されているらしい。そのメーカーとは、スクウェア、エニックス、コナミ、ハル研、ＳＮＫ、カプコン……。

納得できるようなできないようなラインだねぇ。

これらのソフトメーカーは、いずれも任天堂の技術開発と仲が良い。外部メーカーとしては任天堂とのつながりは深いほうだしね。そんなところから浮上してきた噂だとは思うのだが……。に、しても、この６メーカーに関しては可能性高いな、いずれにしても。ひょっとして、ハードの発売と同時に何本か……てこともありそうで、要注目じゃ。

ピーシーエンジンクラブ・ホットニュース

PC Engine CLUB HOTNEWS編

ニュートピア

■ハドソン■発売日未定
■価格未定■Hu-CARD

おもちゃショーには、参考出品されていたから知ってる人もいると思うけど、「ニュートピア」はアクションタイプのRPG。FCの"ゼル伝"にちょっと似た感じのゲーム。PCエンジン初のアクションRPGになる。

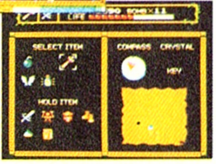


◀魔法のつえは、攻撃用アイテム






◀スタート地点となるほこら。8つのメダリオンを集めるのだ


▶サブ画面。クリスタルっていうのはどんなアイテムなのかな


◀武器はI、IIボタンで2種類使える

パラノイア

■ナグザット■発売日未定
■価格未定■Hu-CARD



▲パラノイアっての偏執狂の意味だけど、ゲームとどんな関係があるんだろう

現世と死後の世界のはざまにある世にも不思議な世界が舞台となるゲーム。現実では考えられない風景とキャラクターが作り出すゲームフィールドでプレイヤーはシミュレーターに乗り込み現実世界への脱出をはかる。シュールなグラフィックと横スクロールを基本としたSTGだ。ナグザットならではのグラフィックに期待なのだ。


▲ちょっとダリ風のシュールで不思議な世界なのだ


▲雲の印象的なグラフィックが最初のステージ


▲ガラスっぽいカプセルの中にあるのは…

麻雀刺客列伝・麻雀ウォーズ

■日本物産■発売日未定
■価格未定■Hu-CARD

RPGモード、対戦モードの2つの遊び方が選べる麻雀ソフトがこの「麻雀ウォーズ」だ。

…地球上のある国で、麻雀こそが権力とされていることに対抗する"裏麻雀界"の勢力が強まっていた。この力に立ち向かい、麻雀世界を守りぬくために裏勢力と勝負するのがキミなのだ。

RPGモードは、パーティでマップ画面を移動し、出会った敵と麻雀で勝負するもの。裏組織を消し去るための冒険物語だ。

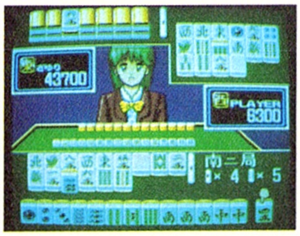
対戦モードは、"裏麻雀界"から送られた刺客4人と勝負するモードだ。

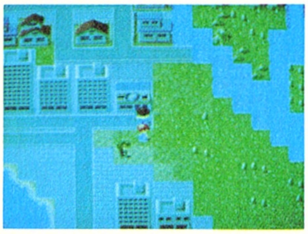
キミは麻雀世界を救えるだろうか？

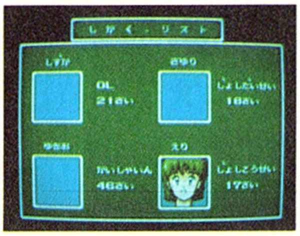

◀出会った敵と勝負だ


◀全体マップを見られる


◀ふだんはコマンド式RPG


◀対戦モードはこれだ


◀マップ画面を移動するんだ


◀対戦相手をセレクトする

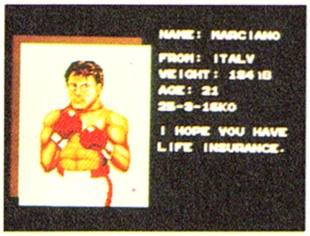
デジタルチャンプ

■ナグザット■9月下旬発売
■¥5800(税抜き)■Hu-CARD



◀タイトルもこってるのです

21世紀になってもボクシングは変わらないんだな…なんて思ったら大間違い。敵キャラは過去の名チャンプのクローン、ボスキャラ（デジタルチャンプ）は超精密な人造人間。プレイヤーはそれに挑戦するミュータントだっていうんだからね。設定はやっぱり未来している。ゲームの方は、さすがにエンジン。迫力のリアルグラフィック3Dボクシングなのだ。試合設定は1R3分の12R制。究極のデジタルチャンプをマットに沈めるのだ。



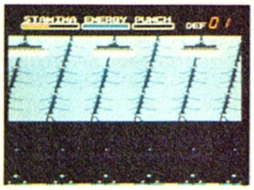
◀最初の対戦者はマルシアノ


◀パンチをうつ！がハズレ


◀今度は右フックがヒット


◀あっ、パンチをもらった。2番手はミック


▶こちらの必殺パンチがクリーンヒット


◀天井が良く見えるつまり…ダウン

SCHEDULE 新作スケジュール表

FAMI-COM ●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
8月				
4日	C	究極タイガー	CBSソニー	¥5900
4日	C	コズミックウォーズ	コナミ	¥6500
8日	C	燃える！お兄さん	東宝	¥5800
8日	C	名門！第三野球部	バンダイ	¥5800
21日	C	武田信玄2	ホット・ビイ	¥6800
25日	C	レーサーミニ四駆ジャパンカップ	コナミ	¥5900
25日	C	キャプテンED	CBSソニー	¥5900
25日	C	ロボコップ	データイースト	¥5800
中旬	C	メルヴィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	¥5900
下旬	C	マハラジャ	サン電子	¥6200
9月				
1日	C	激闘プロレス！！	テクモ	¥5800
14日	C	谷川浩司の将棋指南III	ポニーキャニオン	¥5800
14日	C	アイドル八犬伝	トーワチキ	¥6000
19日	C	マルサの女	カプコン	¥5800
20日	C	ウルティマ～聖者への道～	ポニーキャニオン	¥5900
22日	C	中華大仙	タイトー	¥5800
29日	C	明治維新	ユース	¥6200
29日	C	落っことしパズルとんじゃん!?	ジャレコ	¥5600
29日	C	ツインビー3	コナミ	¥5500
中旬	C	悪魔の招待状	ケムコ	¥6200
下旬	C	サンダーバード	パック・イン・ビデオ	¥5500
下旬	C	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	¥5900
下旬	D	かっとび童児	パック・イン・ビデオ	¥3500
下旬	C	ウルトラベースボール	カルチャーブレーン	¥6500（予）
	C	なんてったって！！ベースボール	サン電子	¥5900（予）
	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	¥5900
10月				
14日	C	ヴィナス戦記	バリエ	¥5800
中旬	C	メジャーリーグ	アイレム	¥6000
中旬	C	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200
下旬	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥6800
	C	ソフトボール天国	トンキンハウス	¥5800（予）
	C	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト	未定
	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	¥5500
	C	ワールドスーパーテニス	アスミック	¥5900
11月				
上旬	C	ダンジョン＆マジック	ナツメ	¥6500
下旬	C	スウィートホーム	カプコン	¥6500（予）
下旬	C	ホステージ	ケムコ	¥5900
下旬	C	コンフリクト	ビック東海	未定
下旬	C	V'BALL	テクノスジャパン	未定
	C	スクウェアのトム・ソーヤ	スクウェア	未定
	C	アバドックス	ナツメ	¥5800
	C	麻雀大会	光栄	¥7800
	C	忍者COPサイゾウ	九娯貿易	¥5900
	C	寺尾のどすこい大相撲	ジャレコ	未定
	C	トップガン デュアルファイターズ	コナミ	未定
12月				
5日	C	I LOVE ソフトボール	ココナッツジャパン	¥6500（予）
12日	C	忍者龍剣伝II	テクモ	¥5900
上旬	C	未来戦史ライオス	パック・イン・ビデオ	¥5900
上旬	C	ベガスコネクション	シグマ商事	¥9600
中旬	C	TMネットワークLIVE IN POWER BOWL	エピックソニーレコード	¥6200
下旬	C	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	¥5900
下旬	C	装甲騎兵ボトムズ	ハイスコア	¥5500
下旬	C	イメージファイト	アイレム	¥6500
下旬	C	バットマン	サン電子	未定
	C	道～タオ～	バップ	¥5500
	C	コズミックイプシロン	アスミック	¥6500（予）
	C	ガンヘッド	バリエ	¥6500（予）
	C	ザ・マネーゲームII～兜町の奇跡～	ソフエル	¥5900（予）
	C	イースII	ビクター音楽産業	未定
	C	いただきストリート	アスキー	¥6500
	C	東風	ナツメ	¥5800
	C	迷宮島	アイレム	¥5800
	C	新・里見八犬伝	東映動画	¥6200
	C	ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡～	データイースト	未定
	C	激闘スタジアム！！	テクモ	¥5500
	C	ぽっくんモグラー～スーパーもぐらたたき～	アイ・ジー・エス	¥5900（予）
	C	ファミコン野球盤	エポック社	¥6200
	C	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
	C	神仙伝	アイレム	未定
	C	双截龍II	テクノスジャパン	未定
	C	ディープダンジョンIV	アスミック	未定
1月				
	C	ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	エニックス	¥8500（予）
	C	キャットランナー	ケムコ	未定
発売日未定				
	C	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	¥6500（予）
	C	アーコン	BPS	未定
	C	妖怪大戦（仮）	ホット・ビイ	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	忍者らホイ！	アスキー	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	C	今夜も朝までパワフル麻雀（仮）	デービーソフト	未定
	C	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	C	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	未定
	C	プレジデントの選択	ホット・ビイ	¥9800（予）
	C	Might and Magic	学研	¥5900
	C	ストライダー飛龍	カプコン	未定
	C	ザ・ゾンビ（仮）	ホット・ビイ	未定
	C	キャプテン翼2	テクモ	未定
	C	ガデュリン	セタ	未定
	D	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
	C	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	未定
	C	ドラゴンユニット	アテナ	未定
	C	シエラザード2	カルチャーブレーン	未定
	C	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
	C	ゴッドスレイヤー	SNK	未定
	C	キテレツ大百科	エポック社	未定
	C	高校野球（仮）	インダクションプロデュース	未定
	C	白い鷹	インダクションプロデュース	未定
	C	ローラーゲーム（仮）	インダクションプロデュース	未定
	C	ロケットレンジャー	ケムコ	未定
	C	激突四駆バトル（仮）	アイレム	未定
	C	神界	東英動画	¥9600（予）
	C	星霊狩り	ハドソン	未定
	C	スーパースタープロレスリング	ポニーキャニオン	¥5900
	C	クオーターバックスクランブル	ポニーキャニオン	¥5900
	C	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	未定
	C	ロッド・オブ・ブルー・クリスタル	トーワチキ	未定
	C	アドバンスドダンジョンズ＆ドラゴンズ	ポニーキャニオン	未定
	C	ドカベン（仮）	カプコン	未定
	C	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	¥9800（予）
	C	ものまね四天王（仮）	パック・イン・ビデオ	¥6200（予）
	C	かってにシロクマ	CBSソニー	¥5500
	C	おそ松くん	バンダイ	未定
	C	ドラゴンボールIII 悟空伝	バンダイ	未定
	C	ダックテール	カプコン	未定
	C	名門多古西応援団	アスミック	未定
	C	幻獣創世記	日本物産	未定
	C	熱血高校運動会（仮称）	テクノスジャパン	未定
	C	熱血野球小僧（仮称）	テクノスジャパン	未定
	C	チェイストHQ	タイトー	未定
	C	フリップル	タイトー	未定
	C	スーパーラグビー	T.S.S	未定
	C	影狼伝説	ピクセル	¥6200
	C	ゴルフッ子オープン	タイトー	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	機動警察パトレイバー		
書きかえ中	探偵 神宮寺三郎 危険な二人（後編）		
書きかえ中	タマ アンド フレンズ		
書きかえ中	ビッグチャレンジガンファイター		
書きかえ中	バット・バット・ゴルフ		
書きかえ中	ピンボール		
書きかえ中	フェアリーテイル		
書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部PART2（前編）		
書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部PART2（後編）		
9月8日	ハッカー		

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	ゲーム名			発売日	ゲーム名		
9月1日	倉庫番	ポニーキャニオン	¥3090※	未定	デスボール	ケムコ	未定
9月5日	ミッキーマウス	ケムコ	¥2980※	未定	ロックンチェイス	データイースト	未定
9月20日	モトクロスマニアックス	コナミ	¥2900※	未定	F1レース	任天堂	未定
9月21日	ハイパーロードランナー（仮）	バンダイ	¥2800※	未定	ゴルフ	任天堂	未定
10月18日	ピンボール66匹のワニ大行進	ハル研究所	¥2980※	未定	将棋（仮）	セタ	未定
10月27日	ドラキュラ伝説	コナミ	¥3300※	未定	北斗の拳・凄絶十番勝負（仮）	東映動画	未定
11月	パズルボーイ（仮）	アトラス	未定	未定	[illegible]（仮）	ジャレコ	未定
12月10日	パチンコタイム	ココナッツジャパン	未定	未定	ベースボールキッド（仮）	ジャレコ	未定
12月	SA・GA（仮）	スクウェア	未定	未定	ビーチでPON！	トンキンハウス	未定
12月	海戦ゲーム（仮）	ユース	未定				
12月	五目ならべ（仮）	トーワチキ	¥2900				
12月	アスミックワールド（仮）	アスミック	未定				
12月	SELECTION	ケムコ	未定				

※印は税込み価格です（無印は税抜き価格）

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
8月4日	めぞん一刻	マイクロキャビン	¥5900
8月8日	パワーリーグII	ハドソン	¥5800
8月10日	BREAK IN	ナグザット	¥5500
8月25日	F１ドリーム	NECアベニュー	¥5400
8月31日	モンスターレア(CD-ROM)	ハドソン	¥5800
8月下旬	獣王記(CD-ROM)	NECアベニュー	¥5800
8月下旬	ロックオン	ビッグクラブ	¥6700
9月1日	ならず者戦闘部隊 BLOODY WOLF	データイースト	¥6500
9月8日	スーパーアルバトロス(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
9月15日	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	¥5800
9月上旬	オーダイン	ナムコ	¥6800
9月下旬	デジタルチャンプ	ナグザット	¥5800
9月下旬	ダブルダンジョン	メサイヤ	¥5500
9月下旬	鏡の国のレジェンド(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
9月	竜の子ファイター	トンキンハウス	¥5600
9月	ネクロスの要塞	アスク講談社	¥6800
9月	獣王記	NECアベニュー	¥6800
10月中旬	都留照人の実戦株式倍バイゲーム	インテック	¥9800
10月中旬	シティハンター	サン電子	¥6300
10月	麻雀学園	フェイス	未定
10月	桃太郎活劇	ハドソン	未定
11月10日	大地くんクライシス	サリオ	¥6400
11月上旬	MR.HELIの大冒険	アイレム	未定
11月中旬	USAプロバスケットボール	エイコム	未定
11月下旬	これがプロ野球/'89	インテック	¥5800
11月下旬	ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ	ビクター音楽産業	未定
11月下旬	ナイトライダースペシャル	パック・イン・ビデオ	¥5500
11月	ブルファイト	クリーム	¥6300
11月	アーディス	アスク講談社	未定
12月	弁慶外伝	サン電子	¥6200(予)
12月	忍	アスミック	¥6800
12月	虎への道	ビクター音楽産業	未定
12月	F１トリプルバトル	ヒューマン	未定
12月	サイレントデバッカー	データイースト	未定
12月	ヴェイグス	ビクター音楽産業	未定
12月	アームドエフ	ビッグクラブ	未定
12月	アトミックロボキット	UPL	未定
12月	サイバーコア	アイ・ジー・エス	未定
12月	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	未定
12月	シンドバッド～地底の大魔宮～	アイ・ジー・エス	未定
12月	ガイフレーム	メサイヤ	未定
12月	ソル・ビアンカ(CD-ROM)	メサイヤ	未定
12月	不思議の国のアリス	フェイス	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	ブレードランド	ビッグクラブ	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ	日本物産	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	最後の忍道	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	未定
未定	バリバリ伝説	タイトー	¥6600
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	マニアックプロレス	ハドソン	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説(豪華版)	ハドソン	未定
未定	ぎゅわんぶらぁ自己中心派(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	イースI・II(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
未定	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	幽霊君	アスク講談社	未定
未定	コズミックファンタジー(CD-ROM)	日本テレネット	未定
未定	パラノイア	ナグザット	未定
未定	ダウンロード	NECアベニュー	未定
未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	未定
未定	源平討魔伝	ナムコ	未定
未定	ゼビウスII(仮)	ナムコ	未定
未定	ストライダー飛龍	NECアベニュー	未定
未定	大魔界村	NECアベニュー	未定
未定	謎のマスカレード	メサイヤ	未定
未定	飛装騎兵カイザード	メサイヤ	未定
未定	スーパーバレーボール(仮)	ビデオシステム	未定
未定	熱血高校ドッジボール部PC番外編	ナグザット	未定
未定	ドラ坊っちゃん	ナグザット	未定
未定	サイレントデバッガーズ	データイースト	未定
未定	クラッシュバトル	アスク講談社	未定
未定	ニュートピア	ハドソン	未定
未定	ドラえもん 迷宮大作戦	ハドソン	未定
未定	ヘビーユニット	タイトー	未定
未定	パワードリフト	アスミック	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
9月上旬	尾崎直道のスーパーマスターズ	セガ	¥6000
9月下旬	スーパー・ハイドライド	アスミック	¥7900
10月	TEL TELまぁじゃん	サン電子	¥5800(予)
10月	スーパーハングオン	セガ	¥6000
10月	ランボーIII	セガ	¥5500
11月下旬	アトミックロボキッド	トレコ	未定
11月	TEL TELスタジアム	サン電子	¥6500(予)
11月	フォゴットンワールド	セガ	¥6000
11月	孔雀王II	セガ	未定
12月	スーパーリアルバスケットボール	セガ	¥5500
12月	ソーサリアン	セガ	未定
12月	スーパー忍	セガ	¥6000
12月	ゴールデンアックス	セガ	¥6000
12月	マージャンCOP・竜	セガ	¥5500
12月	エアダイバー	アスミック	未定
来春	重装機兵レイノス	メサイヤ	未定
来春	フェリオス	ナムコ	未定
未定	ムーンダンサー	セガ	未定
未定	ニュージーランドストーリー	タイトー	未定
未定	カース	マイクロネット	未定
未定	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	未定
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	パワードリフト	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	モンスターレア	セガ	未定
未定	ゲイングランド	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定
未定	火激	KHB	未定
未定	ヘビーユニット	東宝	未定
未定	ドリームアイランド	セガ	未定
未定	テトリス	セガ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	オメガファイター	トレコ	未定
未定	アフターバーナーII	電波新聞社	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●任天堂から、この秋ディスクシステム用のアドベンチャーゲームが発売されます。前、後編の２枚組になる予定ですがタイトルはまだ未定です。

●タイトーからゴルフゲーム「ゴルフッ子オープン」が発表されました。また、ＰＣエンジンでは、アーケードゲームでも人気だったシューティングゲーム「ヘビーユニット」が発表されましたが、発売は来年ということになりそうです。

●ハドソンからＰＣエンジン用ゲーム「ドラえもん迷宮大作戦」が発表されました。パズル要素のある面クリアクションゲームとのこと。発売は年末から来春にかけての時期らしい。

●マイクロキャビンでは「めぞん一刻」の次に発売するソフトとしてＣＤ-ＲＯＭ^{2}対応のゲームを検討中。タイトルは不明だがパソコンから移植の可能性が高い。

●ゲームボーイ用のシューティングゲームを任天堂で開発中。ただし、発発は来年になりそう。

●タイトルは未定だが、セタでゲームボーイ用パズルゲームを開発中。発売は「将棋(仮)」よりも早くなるとのこと。

●東京書籍からゲームボーイ用ソフト「ビーチでPON!」の発売が決定した。ＣＯＭと対戦の１Ｐモードの他に通信ケーブルを使った対戦２Ｐ、対ＣＯＭを２人で戦う同時２Ｐ、計３種類のゲームモードが設定されている"ビーチバレー"のゲームだ。

CALENDAR 8/4～8/18

8月	
4（金）	ファミコン必勝本Vol.17発売 Ⓒ究極タイガー（CBSソニー）発売 Ⓒコズミックウォーズ（コナミ）発売 PCめぞん一刻（マイクロキャビン）発売
5（土）	
6（日）	
7（月）	
8（火）	Ⓒ燃える！お兄さん（東宝）発売 Ⓒ名門！第三野球部（バンダイ）発売 PCパワーリーグ（ハドソン）発売
9（水）	
10（木）	PC BREAK IN（ナグザット）発売
11（金）	
12（土）	
13（日）	
14（月）	
15（火）	
16（水）	
17（木）	
18（金）	ファミコン必勝本Vol.18発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表します。
みなさん、夏休みエンジョイしてますか？　夏休みは一年中で一番長い休みだからじっくりと時間をかけて一つのことをやりとげるには絶好の機会。RPGやるもよしAVGやるもよし、ラジオ体操やるもよし、有意義に過ごそうね。



一ヶ月ぶりの「誌上RPG」や特別企画、『ドラゴンクエストを読む』などお楽しみが盛りだくさん。新作ゲーム『激闘プロレス』『ロボコップ』『レーサーミニ四駆』『サンダーバード』などなど続々と登場するファミコン必勝本、次号Vol.18は…

8/18 金曜日発売 オールカラー

●定価260円（税込み）

編集後記

暑中お見舞申し上げまっす！さて、大型連載企画の準備が現在進行中です。みなさんお待ちかねのアレですよ。アレ。もっともっと面白くなる必本に御期待下さい。（井）

昨日、セミの声に気がつきました。ここ、麹町は東京の中心ですが、わずかな自然が季節を教えてくれます。今年は暑くなりそうです。皆様、暑中お見舞申し上げます。（ハルク）

「ウィザードリィのすべて」という本がありました。ちょっと異常な本です。見てね。異常といえばビキニの海水パンツの男がうろうろしてる公園がウチの近くにあるよ。（ヒラ坊）

カメラを買いました。いわゆるバカチョンカメラです。フィルムの装填確認から、電池の残量表示まで、すべて自動でやってくれます。うれしいやら空しいやら。（マッキー）

最近はどこに行ってもギンギンにクーラーがかけられています。クーラーの無い家で夏を過ごしている僕は体がクーラーに適応できなくて今、「冷房病」真っ盛りです。（高城）

ファミコン必勝本 8月18日号 Vol.16

EDITORS／井上裕務　平林久和　降旗正子　三橋文夫
STAFF／レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナグローブスタジオ　北圃政司　辻事務所　成沢大輔　響あきら　大堀康祐　ベニー松山　ベント・スタッフ　木村茂　越智義久　古橋潔　木宮雅徳　田尻智　杉森健　遊デザイン室　品川るみ　高城正顕　根本康弘　作山哲広
PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

1989年 8月18日号
定価260円（税込み）
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話（編集部）03－239－0237（営業部）東京03－234－4621・大阪06－204－1966 名古屋052－201－4181
印刷所　株式会社光村原色版印刷所

雑誌コード　27803－8／18
Printed in Japan


任天堂 ファミリー コンピュータ
FAMICOM FAMILY
大容量4Mソフトで
めぐる天国と地獄!
神界
SHINKAI
あなたの"前世" "現世"そして"来世"をも体験出来る全く新しいジャンルのゲームです。
主人公は"あなた自身"! あなたの"業"がゲームの行方を決定する!
Character Design 若林健次
Toei Animation Co., Ltd.
東映動画より1989年発売予定 TDF-92 希望小売価格(税抜き)9,600円 2M+2M+64KSRAMバックアップ付
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区5-17-11白鳳ビル ©東映動画・若林健次 1989東映動画 ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



ファミコン必勝本

8月18日号

1989年8月18日発行
第4巻第16号(通巻77号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
定価 260円(本体252円)

 印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27803-8/18